

POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS
RETRO HOBBY
LA MEJOR RECOPILACIÓN DE CONTENIDOS RETRO | EDICIÓN COLECCIONISTA
CON CONTENIDOS DE RETROGAMER ESPAÑA
VOLUMEN 5
PARA AMANTES DEL RETRO
REPORTAJES
Preservar el legado • La revolución PlayStation • 30 años de Game Boy
Lynx: la portátil incomprendida • De la consola al papel...
CLÁSICOS CON MÁS DE 20 AÑOS
Zelda: Ocarina of Time • Splatterhouse • Silent Hill • Donkey Kong
MADE IN SPAIN
Last KM • El fin del tiempo • Punkies de akí...
GENIOS QUE HICIERON HISTORIA
Ricardo Machuca • Rieko Kodama • Tetsuya Nomura • Kotori Yoshimura...
LYNX

EDITORIAL



SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Mirar al ayer para disfrutar más el hoy

Ya nadie puede negar que los videojuegos forman parte de nuestra cultura. Como el cine, la música, la literatura o los cómics, los videojuegos son un producto cultural. Y, además, uno de los más consumidos. Eso no significa que haya que ponerse gafas de pasta para disfrutarlos. No hace falta saber mucho. La verdad es que no hace falta saber nada. Para disfrutar de un videojuego, como de una tarde de cine, basta con dejarse llevar. Sin embargo, cuando además de un entretenimiento, como leerse una novela o escuchar música, el videojuego se convierte en una pasión, saber más sobre él sí nos hace disfrutarlo más o, al menos, más profundamente.

Pero lo cierto es que el pasado del videojuego corre riesgo de perderse. Hace 60 años, nadie pensaba que estuviera creando cultura cuando desarrollaba un videojuego. Seguro que no imaginaban que años después habría gente tras las huellas de su trabajo o que pudiera interesarnos el trasfondo de sus obras. Probablemente, ni tan siquiera pensaban en ello. El propio Miyamoto, cuando fue nominado al premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades, se sintió sinceramente desorientado... ¡Él sólo hacía videojuegos!

Probablemente, esa sensación de no hacer nada, especial, nada trascendente, es lo que ha provocado que hoy día sea difícil recuperar ciertos videojuegos, que se hayan perdido originales irrepetibles, que no se conserve mucho material que, para los que hoy consideramos el videojuego como algo más que un entretenimiento (y conste que esa es su función principal), sería un tesoro.

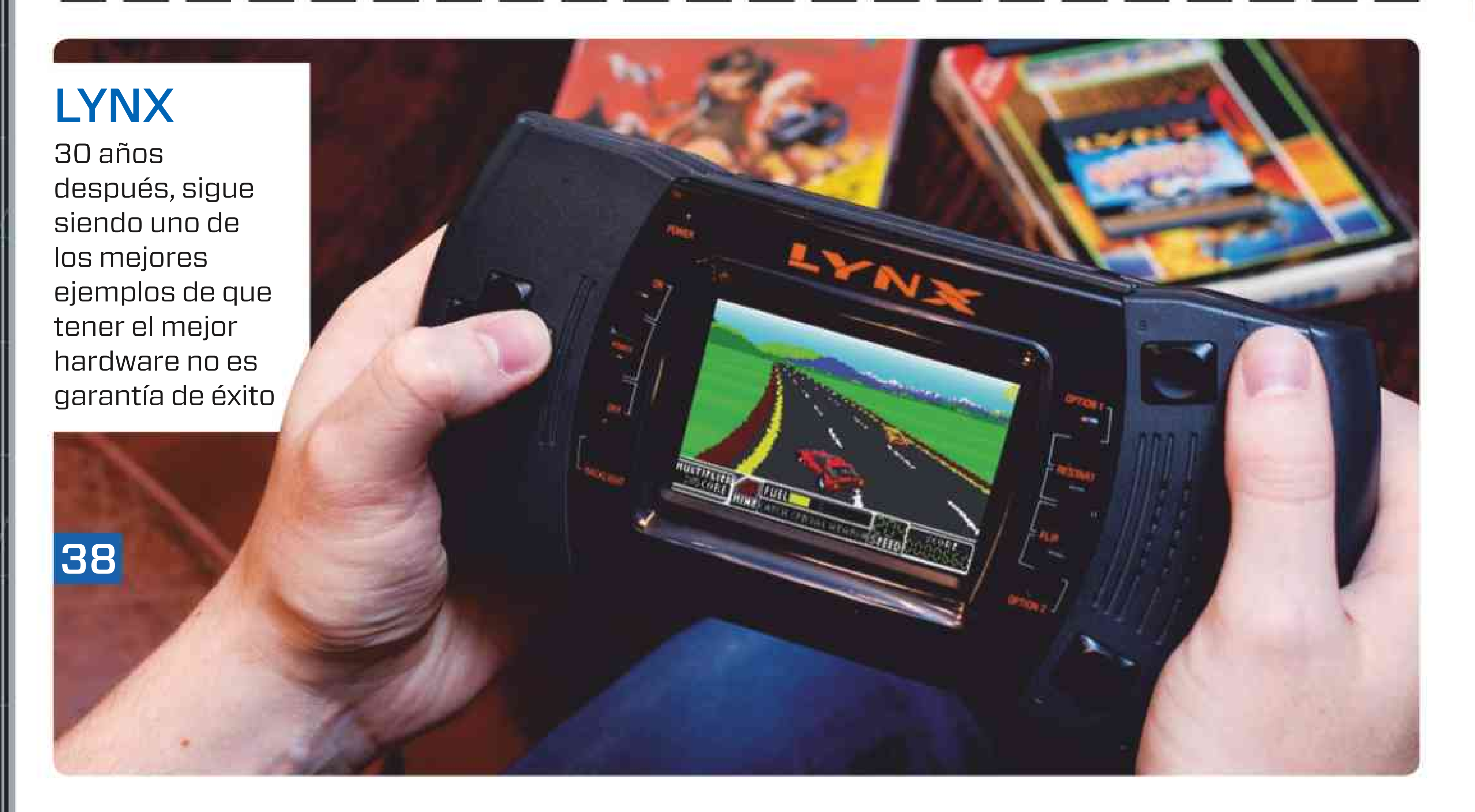
Pensando en los que sí consideramos un tesoro ese pasado hacemos reportajes retro en Hobby Consolas y, para que sea más fácil conservarlos, los recopilamos en extras como éste que, además, tienen el encanto añadido de incorporar reportajes de Retro Gamer España, hechos aquí, hablando de cosas de aquí. En este extra encontraréis alguna que otra misión de "arcadeología" y, de hecho, os contamos lo importante que es preservar este legado que hemos ido perdiendo tontamente.

No, no hace falta conocer los orígenes de los videojuegos para disfrutarlos. No hay que hacerse un máster en shoot'em ups para matar unos marcianos, pero cuando se conoce el pasado se paladea mejor el presente y se entienden mejor algunas cosas. Además, aprender cosas nuevas siempre es divertido, ¿verdad?





SUMARIO



LYNX

30 años después, sigue siendo uno de los mejores ejemplos de que tener el mejor hardware no es garantía de éxito

38



PLAYSTATION

Hay consolas de las que nunca se va a hablar lo suficiente por lo que representaron para la industria



EL FIN DEL TIEMPO

Preservar el legado de los clásicos en una ímproba tarea de "arcadeología" y os mostramos algunos ejemplos



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Hay juegos que marcan un antes y un después, y cuando pasan 20 años de su lanzamiento hay que recordarlos



SILENT HILL

El juego que nos enseñó, hace más de 20 años, que se puede pasar miedo con una consola



SUDA51

Repasamos la obra de grandes creadores, algunos con historias muy peculiares



LA PUERTA DEL SALÓN SE CERRÓ

Se fueron de nuestra vida casi sin que nos diéramos cuenta, pero las recreativas siguen presentes en nuestra memoria, después de lo mucho que nos hicieron disfrutar en los ya lejanos 80, 90 y 2000.

¿Qué ha sido del salón recreativo y sus clientes? ¿Qué de los muebles y su reclamo? Han pasado como lluvia en las montañas, como viento en la pradera. Los días se apagan en el arcade, tras las callejuelas, sumidos en la sombra. ¿Cómo hemos llegado a esto? Ahora que discutimos tanto sobre si las consolas van a desaparecer con la pujanza del streaming, valga esta paráfrasis de Théoden, rey de Rohan, para ejemplificar la sensación de nostálgica tristeza que nos produce a los que ya tenemos una edad la desaparición de una forma única de disfrutar de los videojuegos como eran los salones recreativos, templos de culto donde gastamos buena parte de nuestra niñez y nuestra adolescencia.

No soy yo muy de anécdotas personales, pero hay una que me duele porque, por aquel entonces, no podía ni imaginar que se encaminaban a su extinción. Era 1995 y, entonces, nuestros padres nos llevaban mucho a mi hermano pequeño y a mí a "las máquinas". Para esas Navidades, habíamos pedido una Mega Drive, y yo le comenté a mi hermano que, en cuanto la tuviéramos, debíamos empezar a ir menos al salón recreativo, porque me sabía mal el pastizal que gastábamos semana tras semana. Luego, la verdad es que seguimos yendo periódicamente hasta quizá 2001, pero, hoy día, aún me acuerdo de aquella conversación, porque fue inocentemente premonitoria.

Desde hace algo más de una década, los salones recreativos han desaparecido de la geografía urbana. O, mejor dicho, han evolucionado de manera infame. Muchos de los antiguos locales siguen estando exactamente en el mismo sitio, pero su decoración ha cambiado por completo: donde antes había máquinas de videojuegos, ahora sólo quedan máquinas tragaperras, a las que se »



PONG 1972

DONKEY KONG 1981

DRAGON'S LAIR 1983

PAC-MAN 1980

SPACE INVADERS 1978

TRACK AND FIELD 1983

10 RECUERDOS IMBORRABLES, Y NO TODOS POSITIVOS

1 **Mecenas familiares.** Padres y abuelos financiaron un gran número de partidas a sus retoños, para tenerlos entretenidos, a menudo mientras ellos tomaban algo en la barra de bar que tenían los salones, donde solían estar, apartadas, las máquinas tragaperras para mayores de edad.

2 **Récords.** Uno de los encantos de los arcades eran las clasificaciones en base a factores como la puntuación o el tiempo empleado. Usando nombres de tres letras, se demostraba quién era allí el rey de cada juego. Mi hermano y yo presumíamos de tener copadas todas las tablas en los tres circuitos del mítico *500 GP*.

3 **Una cuestión de altura.** Ser niño y, para más inri, ser bajito, podía ser un problema para usar los muebles altos, aunque no era nada que no solucionara un buen taburete. Más problemáticas podían ser las máquinas que obligaban a mover un peso o a alcanzar unos pedales.

4 **Vídeos en bucle.** Cuando nadie estaba jugando, las pantallas se cubrían con demos. ¿Quién no hizo alguna vez como que jugaba, aunque pusiera "Insert coin"? Juegos como *Virtua Striker 2* tenían mucho encanto: éste reproducía el mejor golazo que se hubiera marcado ese día.

5 **Nomenclatura.** En general, nos referimos a ellos como salones recreativos o arcades, pero había nombres alternativos. En Fuerteventura, se los llamaba boleras (aunque no hubiera un sitio para jugar a los bolos); en mi familia, los denominábamos, genéricamente, "las máquinas".

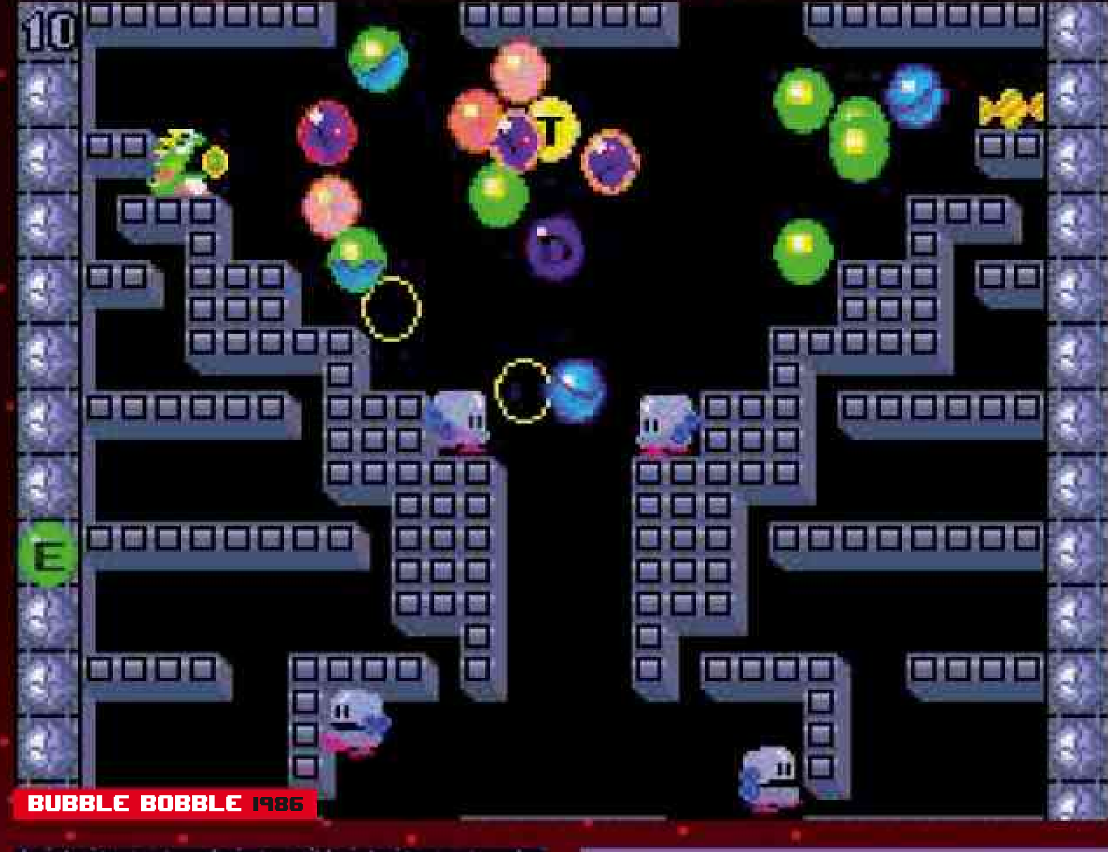
6 **Trucos antes de internet.** Antaño, para enterarse de secretos de los juegos, la única manera era a través de las revistas especializadas. Por ejemplo, gracias a ellas, en uno de los salones de mi pueblo, enseñé yo al personal cómo elegir al equipo Yukichan en *Virtua Striker 2*: había que pulsar "Yugoslavia-EE.UU.-Corea-Italia".

7 **Precios.** Dependiendo de la ciudad o del salón, había que echar más o menos dinero. Muchas máquinas sólo necesitaban 25 pesetas ("cinco duros"), pero las más golosas requerían 50, 100 o, incluso, 200. En Corralejo, mi pueblo, era lo que costaban *500 GP* o *Sega Rally 2*...

8 **Picaresca.** Yo sólo lo hice una vez, para echar un partidita a *Tekken 3*, pero... ¿quién no le dijo al encargado que un mueble se le había tragado una moneda, sin ser verdad? Nunca probé lo de echar una moneda atada a un hilo...

9 **Drogas legales.** Antes de la ley del tabaco, en los salones recreativos no sólo se podía fumar, sino que muchos muebles tenían ceniceros integrados, para apoyar el cigarro y echar la ceniza (lo cual era una guarrería). Y había quien acompañaba la partida de una cerveza o un cubata.

10 **Gente de mala muerte.** En algunos salones, no era raro encontrarse con gentuza, desde yonquis hasta el típico "brasas" que se ofrecía a pasarte una pantalla si consideraba que no sabías jugar o que decidía unirse como segundo jugador para intentar echarte.


BUBBLE BOBBLE 1986



HANG-ON 1985



DOUBLE DRAGON 1987

CONTRA 1987


SPACE HARRIER 1985



» han sumado máquinas de apuestas deportivas, de ésas que anuncian en los partidos de fútbol hasta el hastío, contraviniendo cualquier protección horaria a la infancia... Sigue quedando algún que otro sucedáneo de salón, principalmente en centros comerciales, pero nada que pase de lo meramente anecdótico.

Tal y como los entendemos hoy en día, con "juegos de vídeo", los salones recreativos nacieron en los años 70, pero existían ya desde los 60, merced a máquinas electromecánicas como el mítico *Periscope*, de Sega. A partir de *Pong* (1972), compañías como la propia Atari, Taito, Sega, Nintendo o Namco vieron el filón y contribuyeron al inicio de su esplendor, que abarcaría los años 80 y los 90, antes de caer en una progresiva languidez desde principios de los 2000, al menos fuera de Japón.

Dependería de cada ciudad, de la cantidad de muebles y de la afluencia de público que tuviera cada uno, pero, por curiosidad, he preguntado a unos conocidos que regentaban un salón recreativo y los beneficios que daban en su mejor época eran más que significativos. Concretamente, de cada máquina, se podían llegar a extraer entre 800 y 1.000 euros mensuales. En relación con eso, el dinero que había invertido en muebles tampoco era ninguna tontería: los más peculiares, como los de pistolas o conducción, podían llegar a costar del orden de los 6.000 euros, y no hay que olvidar que estaban a merced de cualquier persona, respetuosa o no con lo ajeno, que quisiera meter un pie en el establecimiento.

PARA ADULTOS Y NIÑOS

El ambiente en los salones recreativos era muy particular, y no se nos ocurre ningún otro lugar actual que lo comparta mínimamente. Para empezar, allí (y entonces) la edad daba igual, salvo que quisieras ir a las máquinas de apuestas, que sí estaban vetadas. Yo, con siete años, podía ver tranquilamente los sangrientos fatalities de *Mortal Kombat*, y también tragarme el humo del cigarro que cualquiera tuviera a bien fumarse (como en cualquier bar de la época, en realidad).

Pero, en una época sin internet y mucho menos sin Youtube, aquello era una forma más de ver videojuegos, incluso aunque fuera sólo para mirar cómo jugaban otros o cómo se reproducían de manera automática demos de los juegos, mientras se te instaba a insertar una moneda. Igual de catártico era el aspecto »

LOS SALONES HAN DESAPARECIDO Y HAN EVOLUCIONADO DE FORMA INFAME EN LOCALES DE APUESTAS

SUPERVIVENCIA EN PLENO 2019

Hoy en día, ya no se ven salones recreativos al uso en ninguna calle de España, pero todavía es posible disfrutar de aquella forma de entender los videojuegos, gracias a nostálgicos que se resisten a su desaparición y a viejos dinosaurios que se hallan en el lugar idóneo.

CENTROS COMERCIALES

Estos vestigios de los salones recreativos de toda la vida comparten espacio con otras formas de ocio, como boleras o máquinas que no son de videojuegos en sí, como las típicas de encestar balones en una canasta, las de sacar objetos con un gancho, las miniatracciones para niños... Suelen estar ubicados al lado de un gran cine, lo que los hace ideales para echarse unas partidas antes o después de ver la película de rigor. En ellos, es posible encontrar muebles relativamente modernos y otros antiguos que tienen las pantallas quemadas o que, directamente, no funcionan. Algunos hasta están en perfecto japonés...







BARES TEMÁTICOS

Antiguamente, era muy habitual que los bares pequeños, incluso los típicos de pueblo, tuvieran una máquina recreativa en un rincón. Esa filosofía se ha vuelto a poner de moda en muchas ciudades de nuestra geografía, gracias a bares que cuentan con muebles míticos que se pueden disfrutar como un complemento a las consumiciones que realicemos. Hay menos de los que nos gustaría, pero los que hay, que suelen estar decorados con motivos "frikis", son pura nostalgia. Por ejemplo, uno de los que más cerca nos pillan a nosotros, el Next Level Arcade Bar, permite disfrutar de clásicos como *Crazy Taxi* (con su mueble original), *Virtua Striker 2*, *Virtua Tennis*... Eso sí, al ser un local de copas, está prohibida la entrada a menores.



STRANGER BITS (CIUDAD REAL)


NEXT LEVEL ARCADE BAR (MADRID)

ASOCIACIONES

A lo largo y ancho de España, hay varias organizaciones que pelean por la conservación del legado de las recreativas. En general, no son locales que estén abiertos al gran público en el día a día, pero sí es posible hacerse socio de ellos o visitarlos en días muy concretos, para disfrutar de las joyas que albergan, entre los que se cuentan tanto muebles genéricos como otros originales e imposibles de ver hoy en día, como, por ejemplo, el de *OutRun*, uno de los más legendarios que han existido. A menudo, estas organizaciones se dejan ver en ferias como Madrid Games Week, donde es posible disfrutar de algunas muestras. Una de las más destacadas es la Asociación Cultural Arcade Vintage, que no sólo tiene un impresionante local en Petrer, sino que acaba de abrir en Ibi (Alicante), cuna del juguete español, el Museo del Videojuego Arcade Vintage, para dar visibilidad a este apasionante ámbito. ¡Pasaos!



ARCADE VINTAGE (PETRER, ALICANTE)

■ Estas asociaciones sin ánimo de lucro se financian con las cuotas de sus socios y permiten conocer a otros apasionados del tema.


A.R.C.A.D.E. (HOSPITALET DE LLOBREGAT, BARCELONA)



ARCADE PLANET (DOS HERMANAS, SEVILLA)

JAPÓN, BASTIÓN DONDE NUNCA SE PONE EL SOL

Japón es un país donde los videojuegos se viven de una manera muy especial, y allí, a diferencia de en el resto del mundo, los salones recreativos siguen gozando de muy buena salud, incluso con lanzamientos que nunca disfrutaremos en Occidente en versión arcade.

Una de las paradas obligatorias cuando uno viaja a Japón deben ser, como poco, algunos de los gigantescos salones recreativos que tienen compañías como Sega, Taito o Bandai Namco, que ocupan edificios enteros de cinco o seis plantas, con escaleras mecánicas, casi como si de un centro comercial se tratara. Cada planta suele estar copada por un género muy concreto, y en ellas se ve a gente de todo tipo, desde niños hasta "salary men" que van allí una vez acabada su jornada laboral. De hecho, son lugares más pensados casi para los adultos que para los niños, pues el ambiente que hay es irrespirable (en Japón no se puede fumar en la calle, pero, paradójicamente, sí en los locales cerrados, como sucedía en España hasta hace no tantos años) y también se fomenta la competitividad, con máquinas que están conectadas en red para medirse contra otros en multijugador. Especialmente dentro del género de la lucha, no es raro encontrar, por ejemplo, máquinas que tienen diferentes títulos en memoria entre los que elegir, de sagas como *Street Fighter*, *The King of Fighters* o *BlazBlue*. Y no sólo eso: es que los salones recreativos siguen siendo el lugar de estreno de muchos títulos (ahí están *Tekken 7* o *Pokkén Tournament*) o que quizá no lleguen nunca a consolas (posible caso de *Daytona USA 3*).



Hay algunos más recónditos, pero, en general, los salones recreativos no pasan desapercibidos: ocupan varias plantas y tienen colores llamativos.



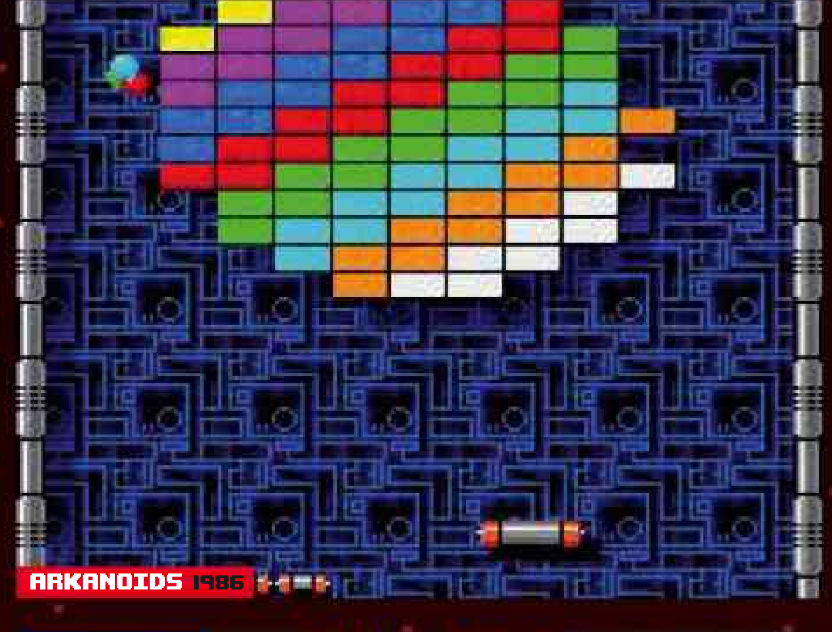
Cada planta de los salones recreativos suele estar enfocada a un determinado género: lucha, baile, cartas... Es de locos ver el ritmo frenético al que juegan algunos.



"Hi Score Girl", el anime que se estrenó en Netflix hace unos meses, es de obligado visionado. Muestra a una jugona partiendo la pana en *OutRun*, *Street Fighter II*...



OUTRUN 1986


ARKANOIDS 1986


FINAL FIGHT 1989



GOLDEN AXE 1989



GHOSTS'N GOBLINS 1985

» sonoro. La música de cada mueble se entremezclaba con los gritos que proclamaban los nombres de los juegos en su pantalla de presentación y con los efectos, que podían ir desde el machacante "reload" de los juegos de disparos hasta el "gol" de los de fútbol o el "continue" de prácticamente cualquier juego.

LOS SALONES TRAJERON CONSIGO NUMEROSOS GÉNEROS QUE YA NO SE VEN EN LA ACTUALIDAD

NO LOS VERÉIS EN IKEA

Ahora bien, si había algo que caracterizara a los salones recreativos, era su encanto para ofrecer formas de jugar únicas, gracias a la tecnología de algunos muebles. Algunas de ellas quizá se puedan replicar más o menos desde casa hoy en día, como las de los juegos de coches (si uno está dispuesto a comprarse un buen volante y un asiento), pero hay otras que quedarán para los anales de la historia. Por ejemplo, sin salirnos aún de los juegos de conducción, tener muebles de motos como los de *Hang-On*, *Manx TT Superbike* o *500 GP* era una gozada. Lo mismo se puede decir de determinados juegos de pistola, como los *Time Crisis*, que, además de tener el arma de plástico reglamentaria, contaban con un pedal para esconderse en las coberturas y salir de ellas. Eso no lo podían replicar los periféricos con forma de pistola para las consolas de la época, ni tampoco lo pueden hacer hoy los Move de PS4 o los Joy-Con de Switch.

Aún mejor que eso podía ser la propia arquitectura de algunos muebles. Jugar a un shooter como *Space Harrier*, con su estructura móvil, era una gozada, igual que montarse en cabinas como la de *Ferrari F355 Challenge*, que contaba con tres pantallas panorámicas; la de *Star Wars Racer Arcade*, que era una vaina como la del "Episodio I"; o la de *18 Wheeler*, que simulaba ser un camión. Incluso había máquinas que tenían un balón de fútbol atado y un hueco similar al de una portería, para que practicáramos puntería. Había que peregrinar por diferentes salones, pues cada uno tenía sus propias máquinas, pero merecía la pena. Hoy en día, aún se puede disfrutar de algún mueble similar, como el del moderno *Luigi's Mansion Arcade*, que te mete en una cabina oscura con cortinas y te permite empuñar la famosa aspiradora del Profesor Fesor. Es un juego de 2015, pero, sorprendentemente, se puede disfrutar en algún centro comercial de nuestro territorio.

LA FILOSOFÍA DEL ARCADE

Los salones recreativos trajeron consigo el florecimiento de numerosos géneros, muchos de los cuales ya no se ven en la actualidad, al menos no con la misma filosofía y etiqueta "arcade" que antaño, debido a la complejidad que han alcanzado los desarrollos. Al principio de los tiempos, estaban los matamarcianos, como *Space Invaders*, *Asteroids*, *Galaga* o *Centipede*. Luego, vinieron los plataformas bidimensionales que condensaban la acción en pantallas fijas y bastante verticales, tipo *Donkey Kong*, *Bubble Bobble*, *Snow Bros* o *Pang*. Con mucho recorrido y variedad, estuvo el género de la velocidad: *Monaco GP*, *OutRun*, *Daytona USA*, *Sega Rally*, *Ridge Racer*, *Crazy Taxi*... Y qué decir de los beat'em up, con *Renegade*, *Double Dragon*, *Golden Axe*, *Final Fight*, *Cadillacs and Dinosaurs*, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*... Tampoco faltaron los juegos deportivos: *Track & Field*, *Super Sidekicks*, *NBA Jam*, *Virtua Striker*, *Virtua Tennis*... Y no conviene olvidar los juegos de pistola: *Operation Wolf*, *The House of the Dead*, *Virtua Cop*, *Silent Scope*... Y podríamos rematar con el boom de los juegos de lucha, que inició *Street Fighter II*, al que seguirían sagas 2D, como *Fatal Fury* o *Samurai Shodown*, y otras 3D, como *Virtua Fighter*, *Tekken* o *Soul Edge*. Mención especial merecen también los legendarios pinballs, que ocupaban paredes enteras de los salones recreativos, sacando provecho a marcas como las de Star Wars, Indiana Jones, Terminator... »


STREET FIGHTER II 1991


SNOW BROS 1990


DAYTONA USA 1994


METAL SLUG 1996


TMNT: TURTLES IN TIME 1991



MAME, EL LIMBO LEGAL

No es lo mismo sin ciertos muebles, pero muchos clásicos recreativos se pueden disfrutar hoy día desde un ordenador, usando el MAME (siglas de Multiple Arcade Machine Emulator). Ahí, entramos en un debate muy espinoso sobre la conservación del videojuego, pues es piratería y, por tanto, una ilegalidad, pero, al mismo tiempo, se trata de juegos que ya están "descatalogados", sin vida comercial, y que los fans no han querido que cayeran en el olvido, algo que sí es loable. De eso y más, trataremos unas páginas más adelante, pues da para hablar largo y tendido...

» Si algo caracterizaba a casi todos esos productos, en contraste con los juegos contemporáneos, era una dificultad inusitada, para compensar su corta duración... y para que echáramos más monedas. En relación con eso, había máquinas que admitían hasta cuatro jugadores, dependiendo del mueble, como *Sunset Riders*. Aún recuerdo una vez en que, al aparecer la pantalla de "continue" de *Turtles in Time*, tuve que ir corriendo a mi madre para que me diera dinero a la carrera y poder continuar una partida ya muy avanzada que me estaba marcando con mi hermano, antes de que se acabara la cuenta atrás. Aparte, yo no era muy del competitivo, pero el cartel y la musiquilla de "Here comes a new challenger" en *Street Fighter II* estaban a la orden del día.

Otra bondad que tenían las recreativas era que sus placas ofrecían unos gráficos muy superiores a los que se podían ver en consolas. Por eso, fue allí donde se produjo el salto progresivo de las dos a las tres dimensiones, primero mediante scaling y luego ya con polígonos puros y duros, algo perfectamente observable en los géneros de la velocidad, la lucha y los disparos. Sega tuvo mucho que ver en esa transición, con juegos como *Virtua Racing* y *Virtua Fighter*. De hecho, la mayoría de consolas de Sega bebieron mucho de la fuente de las recreativas. Mega Drive y Saturn tuvieron un buen número de conversiones, pero la palma se la llevó Dreamcast, con sus conversiones de la placa Naomi. Y SNK no se quedó atrás con su carísima Neo Geo...

EL PODER DE LA NOSTALGIA

Con todos los nombres recitados a lo largo del reportaje, es fácil saber a quién hay que dar las gracias por tan bendita época: Atari, Taito, Sega, Capcom, Namco, Konami, Nintendo, SNK... Y no me quiero olvidar de la española Gaelco, que también nos dio grandísimas alegrías, con juegazos como *World Rally Championship*, que tenía el Toyota de Carlos Sainz, o *Radikal Bikers*, con sus repartos de pizza.

Se suele exagerar con el dicho de que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero, en el caso de los salones recreativos, no hay duda de que es así. Ya no se hacen juegos como aquéllos. Si pudiera viajar en el tiempo, una de las primeras cosas que haría sería pasar por el Atlántico, el Planet Fun, el Bristol o el Montecarlo, para volver a sentirme como en aquellas divertidas y felices tardes de los 90. ■

CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR: PARA LAS RECREATIVAS, NO HAY DUDA DE QUE ES ASÍ



SUNSET RIDERS 1991

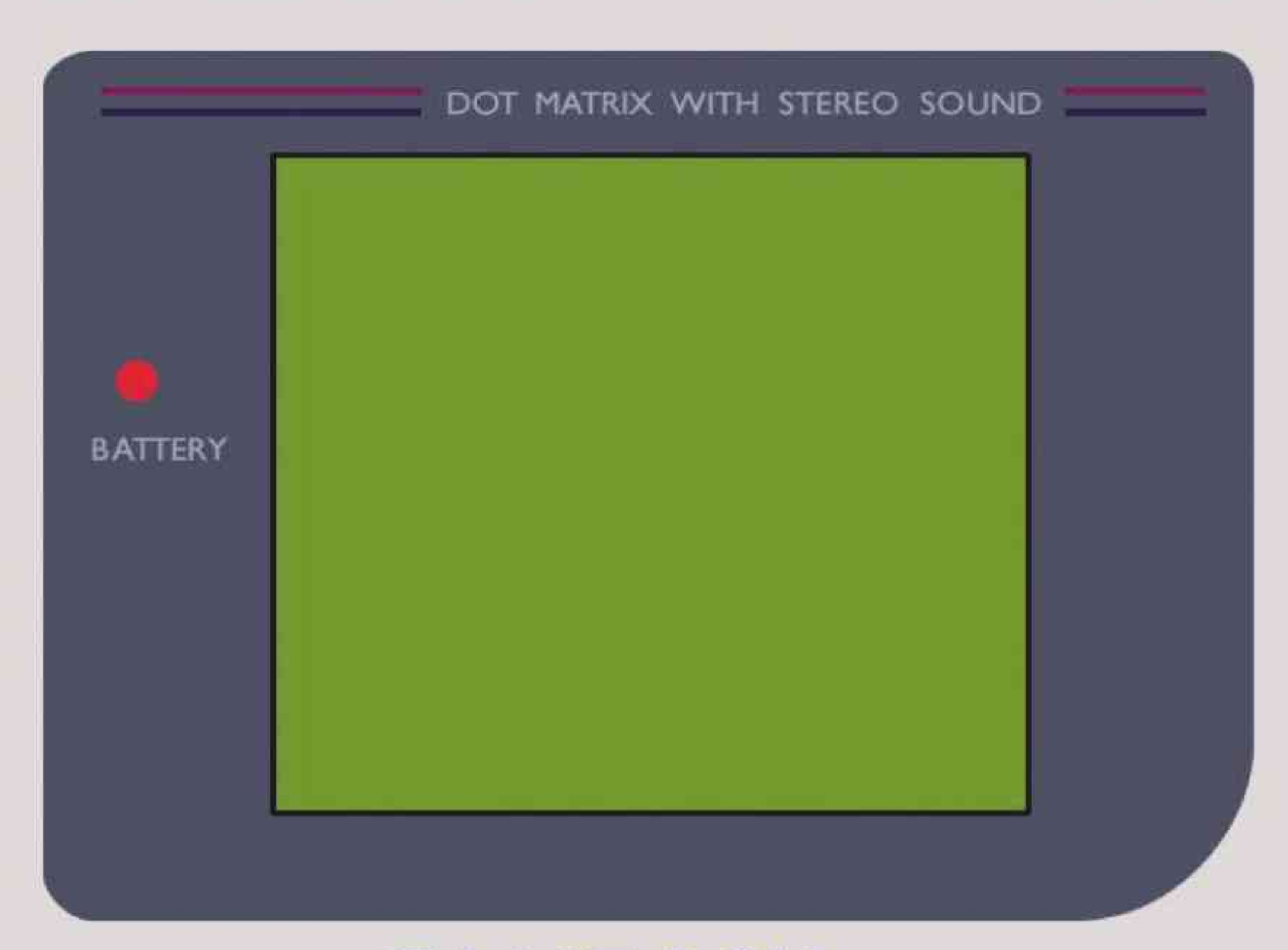
VIRTUA TENNIS 1999

VIRTUA FIGHTER 1993

TIME CRISIS II 1998

PON UNA RECREATIVA EN TU SALÓN

Todos hemos soñado en algún momento con tener en el salón una recreativa y, hoy en día, resulta relativamente fácil conseguirlo. Por un lado, está la opción "tramposa" de adquirir una de esas pequeñas miniaturas basadas en diferentes juegos (cuyos diminutos botones las hacen casi injugables) o, mejor, la Neo Geo Mini, de la que ya hay a la venta tres nuevas versiones. Por otro lado, está la opción de buscar un mueble en el mercado de segunda mano o bien hacerse uno mismo su propia obra de carpintería, a tamaño real o a tamaño medio. Hay diferentes tiendas que venden las estructuras de madera ya hechas, si bien también se puede tirar de herramientas para fabricarlas por uno mismo. Eso sí, se requiere maña ingenieril para toda la parcela electrónica, que incluye establecer las conexiones entre la botonería, el monitor, los altavoces...


OFF•ON
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY TM
B
A
SELECT
START
PHONES

30 AÑOS DE GAME BOY

La revolución portátil

El 21 de abril de 1989, llegaba a las tiendas japonesas Game Boy, la consola portátil que revolucionaría el mundo del videojuego, sacándolo de las casas para disfrutarlo en cualquier sitio. Se cumplen treinta años.

La tercera consola más vendida de la historia vuelve a estar de cumpleaños. Treinta, nada menos. Una cifra que da vértigo y que cada vez nos pone más difícil rendirle homenaje. No porque la máquina no nos guste, sino porque ya hemos hablado largo y tendido de ella otras veces, como en su 25º aniversario. Volver a ahondar en la historia de su gestación, sus orígenes o sus principales padres sería redundar sobre cosas que ya hemos dicho, y que ya forman parte de nuestra hemeroteca. Ahora, de cara a su trigésimo aniversario, vamos a tocar otros aspectos que en anteriores artículos pasamos por alto, o sobre los que no profundizamos lo suficiente: las diferencias entre los tres mercados (Japón, EE.UU. y Europa), el selecto club de los juegos que más han vendido... o detalles sobre su gestación que no se conocían hasta hace relativamente poco.

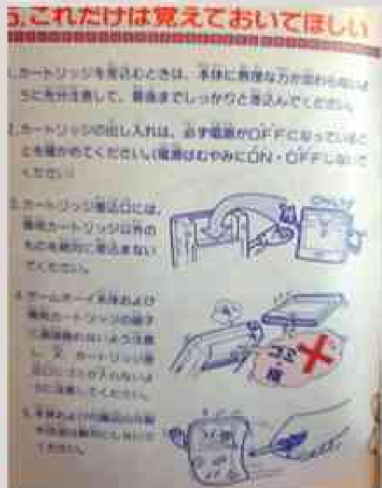
La visión de Satoru Okada

Casi siempre se atribuye la paternidad de Game Boy a Gunpei Yokoi, el malogrado genio de Nintendo, que falleció en un accidente de coche, pero, poco a poco, otras voces de Nintendo, como la de Satoru Okada, van terminando de dar forma a ese relato. Por aquel entonces, él era el asistente del director de Research & Development 1, el grupo de investigación y desarrollo comandado por Yokoi. En una entrevista con Retro Gamer, publicación que también edita Axel Springer, Okada confirmaba un detalle que, hasta hace poco, no era especialmente conocido: la visión original de Yokoi no era tan ambiciosa, y estaba más en la línea de la gama Game & Watch, un dispositivo barato y pensado para juegos rápidos, que se pudieran superar deprisa y se olvidaran a la misma velocidad. No tenía nada que ver con el concepto que llegó finalmente a las tiendas, ya que la visión original de Yokoi era una máquina con una vida de uno o dos años a lo sumo y, en cierto modo, parecida a la Microvision. Incluso le daba igual que no contara con desarrollos third party. Esto generó tensiones entre ambos, ya que Okada creía en las posibilidades de una máquina mucho más ambiciosa, con una vida comercial mucho más larga y con la potencia suficiente como para que pudiera con distintos tipos de juego. Las tensiones entre ambos explotaron »

UNA CONSOLA, *tres formas de venderla*

Game Boy se lanzó el 21 de abril de 1989 en Japón, pero su estreno, como el de otras tantas consolas, varió ligeramente en otros territorios...





JAPÓN

En la caja, la primera tirada de consolas mantenía aún el nombre en clave del proyecto, DMG-GA, cosa que se eliminó en el resto de territorios. Como el manual, repleto de dibujos "kawaii" para ilustrar lo que se debía y lo que no se debía hacer. Las cajas de los juegos eran igual de altas, pero dos dedos menos anchas.



EE.UU.

El diseño de la caja cambió por completo para el 31 de julio de 1989, cuando se lanzó allí. Se eliminó la sutileza de mostrar el diseño de la consola, como en Japón, para mostrar una imagen del producto, sobre un fondo anaranjado, con la característica cuadrícula que la acompañó en Occidente. El manual cambió por completo (es el mismo que en Europa). Como en Japón, inicialmente, se lanzó sin incluir ningún juego.





EUROPA



En una acertada maniobra, en España y otros países de Europa, Game Boy incluía de serie el cartucho de *Tetris*, lo que animó las ventas desde el primer día, ya que te llevabas uno de sus mejores juegos. Quizá porque se lanzó tarde, el 28 de septiembre de 1990... Como en Estados Unidos, el formato de las cajas es algo más grande que el original japonés.

LOS 12 MAGNÍFICOS
que vendieron más de 5 millones de copias

Las cifras de Game Boy son astronómicas: no sólo es que la consola sea la tercera más vendida de la historia del videojuego, sino que muchos títulos alcanzaron cifras increíbles. Aquí, los doce magníficos que superaron los 5 millones de cartuchos...

31.370.000



POKÉMON ROJO Y AZUL

¿Qué decir del mayor éxito de la portátil e iniciador de una serie que hoy día sigue activa y más viva que nunca? Entre las dos ediciones, se vendieron 31 millones de cartuchos. Fue "el juego" de muchos niños, y gran valedor del cable link para el intercambio de pokémon.

30.260.000



TETRIS

En Japón y EE.UU., se vendía aparte de la consola, lo que explica que también esté aquí, entre los más vendidos. Según Tetris Co., ha superado los 35 millones de cartuchos en Game Boy, aunque se desconoce si ahí se contabilizan también los incluidos con la consola...

23.100.000



POKÉMON ORO Y PLATA

Suponemos que a nadie pillará por sorpresa que haya más títulos de *Pokémon* en este top de los más vendidos. Estas entregas se lanzaron siendo compatibles con Game Boy Color, aunque se podían jugar perfectamente en la consola original, en escala de grises, eso sí.

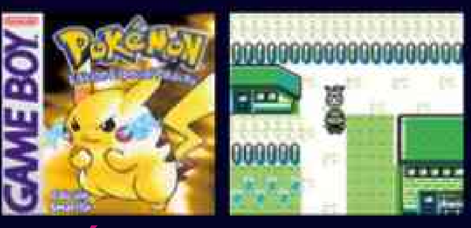
18.140.000



SUPER MARIO LAND

Disfrutar de un plataformas de Mario, con su jugabilidad y control clásicos en cualquier sitio era un aliciente al que muy pocos se pudieron resistir. El cuarto cartucho más vendido fue el primer juego de Mario para la portátil, que se quedó muy cerca de vender 20 millones.

14.640.000



POKÉMON AMARILLO

El tirón de Pikachu animó a Game Freak a lanzar una versión del primer juego con este pokémon en portada (y que nos acompañaba desde el principio). A España llegó ocho meses después, y vendió cerca de 600.000 copias él solo. Y no es el último pokémon de la lista...

11.180.000



SUPER MARIO LAND 2

El primer *Super Mario Land* fue juego de lanzamiento en Japón... y se notó en sus gráficos. La secuela afinó mucho más en la parcela visual, quedándose mucho más cerca de la estética de *Super Mario World* de SNES, lo que, sin duda, le ayudó también a arrasar.

6.390.000

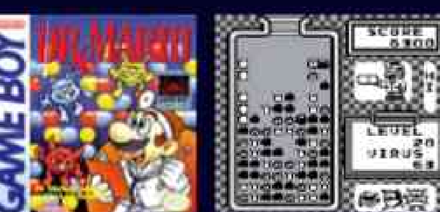




POKÉMON CRISTAL

Al igual que *Amarillo*, es una revisión de las ediciones *Oro* y *Plata*, con nuevas tramas, la inclusión de una Torre de Batalla y nuevos sprites animados, entre otras cosas. Suficientes para muchos, que lo convirtieron en el séptimo juego más vendido de la portátil.

5.340.000



DR MARIO

Mitad *Puyo Puyo*, mitad *Columms*, este divertido puzle invitaba a exterminar virus utilizando combinaciones de fármacos que debíamos depositar sobre los "bichos", atendiendo a sus patrones de diseño. Un puzle que arrasó en la portátil monocroma, como otros tantos...

5.310.000





POKÉMON PINBALL

Sí... ¡otro Pokémon! Pero éste, al menos, apenas tiene nada que ver. Fue el primer pinball con las criaturas de Game Freak, con "dos pantallas", minijuegos... Un vicio indescriptible cuyo cartucho contaba, además, con vibración, asistida por una pila AAA.

5.190.000





SUPER MARIO LAND 3 WARIO LAND

Wario cerró la trilogía *Super Mario Land* con otro plataformas sublime, tanto en lo jugable como en lo técnico (sus gráficos siguieron la línea ascendente de su precursor). Vendió la mitad que *SML2*, pero era un gran plataformas.

5.130.000



KIRBY'S DREAM LAND

El debut de Kirby fue también una gran sorpresa en cuanto a ventas. La tragona criatura de Hal Laboratory, que adquiría habilidades según el enemigo que absorbía, conquistó con sus entretenidas plataformas y su diseño único. Eso sí, lo del Kirby blanco de la portada...

5.170.000





SUPER MARIO BROS DELUXE

No hay dos sin tres, ni tres sin cuatro. Cierra la lista de los más vendidos otro juego de Mario, el clásico *Super Mario Bros* para la portátil. De todos los de esta lista, es el único que no es jugable en la consola monocroma...

» un día en el que Yokoi le dio la responsabilidad total del proyecto a Okada, que lo hizo suyo y lo llevó adelante con su planteamiento... aunque Yokoi acabó dándole su sello de calidad, como el propio Okada reconoce. El resultado fue, y es, una máquina más en sintonía con NES que con Game & Watch, que contó con un kit de desarrollo para que las third parties pudieran trabajar en ella y que, finalmente, obtuvo un espectacular respaldo de terceros, hasta el punto de acumular más de 1.000 títulos entre todos los territorios. Tiempo después, tras el pinchazo de Virtual Boy y la salida de Gunpei Yokoi, Okada acabó asumiendo la dirección del R&D1 de Nintendo, aunque eso es ya otra historia...

El ciclo de vida de GB

Saltemos ahora unos cuantos años adelante. El ciclo de vida de una consola es una buena prueba de cómo han cambiado los tiempos, desde 1989 hasta ahora. Hoy día, a la velocidad a la que avanza la tecnología, pasados unos 5-8 años, se da por más que superado el tiempo útil de una consola. Se puede llegar a los 8-10 años, pero los últimos serán más bien "flojos" y con juegos de segunda. Game Boy se lanzó en 1989 y mantuvo el tipo hasta 2001, con varias revisiones y versión en color de por medio. Que se dice pronto: doce años. Y no aflojando casi hasta el último día: *Pokémon Cristal* se lanzó en Europa en febrero de 2001, el último año de la consola. ¿Conocéis alguna otra portátil que haya resistido tanto en el mercado? No sólo revolucionó el mundo del videojuego con su apertura a la portabilidad, a poder jugar en cualquier sitio, sino que, además, consiguió mantenerse en el tiempo los mismos años que la Famicom original, un récord que ninguna otra portátil ha igualado. Game Boy Advance aguantó en el mercado nueve años; Nintendo DS, otros nueve... Y ya ni hablamos de la competencia, que aguantó menos en todos los casos.

Esto es todavía más curioso si tenemos en cuenta que, dentro de la propia Nintendo, entre los integrantes del R&D1, no se tenía mucha fe en ella mientras se desarrollaban los prototipos. Su nombre en clave, DMG, sirvió para hacer un cruel juego de palabras, "DameGame", que, en castellano, vendría a ser algo como "juego inútil" o "soso". Por suerte, erraron con sus sensaciones... y la consola, con las versiones Color incluidas, llegó a vender 118 millones en todo el planeta. Un éxito sólo superado por PlayStation 2 (157 millones) y DS (154 millones).

El éxito de la marca Game Boy se expandió más allá de Game Boy Color, con Game Boy Advance y todas sus derivadas (SP, Micro...). Su peso dentro de Nintendo seguía siendo tan grande que, cuando llegó el momento de preparar la sucesora de Advance, se pensó en una nueva Game Boy... Los planes los tiró por tierra Hiroshi Yamauchi, al imponer que había que probar un concepto de doble pantalla. A pesar de la reticencia inicial, acabó convirtiéndose en Nintendo DS y consiguiendo un éxito aún mayor.

Vuelva o no algún día la marca Game Boy, una cosa está clara: fue una consola única y revolucionaria, y su huella tan profunda que no resulta extraño que siga estando presente de mil y una formas hoy día, desde portadas de discos a juegos que recrean sus inolvidables gráficos en tonos grises y verdes. ■

118 MILLONES SITÚAN A GAME BOY COMO LA 3ª CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA HISTORIA

VESTIGIOS DE OTROS TIEMPOS

En el interior de la caja de la consola y de muchos juegos de Nintendo, era posible encontrar una tarjeta del Club Nintendo, que nos invitaba a hacernos socios (válido durante un año). Todos los suscritos recibían la revista del Club Nintendo, que tuvo al menos cuatro etapas, promociones como el bazar (juegos más baratos), trucos, avances de juegos...



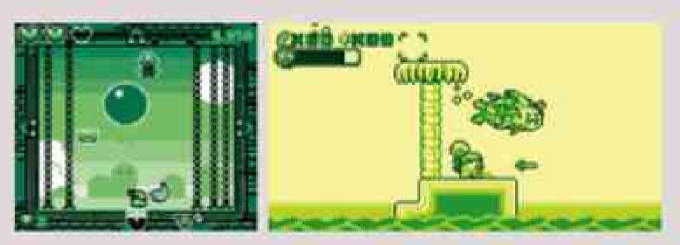
UN LEGADO *que sigue muy, muy vivo*

Aunque la consola dejó de producirse en 2001, Game Boy sigue tan viva como si nunca se hubiera ido, gracias a la comunidad, que no la olvida...



GAME BOY CAMERA

Más de uno y más de dos siguen usando la maravillosa Game Boy Camera para inmortalizar recuerdos. Por haberlos, los hay que incluso le han incorporado objetivos para lograr acabados más... ¿"profesionales"?



JUEGOS ACTUALES CON LOOK GB

Algunos juegos actuales apuestan por el estilo visual de Game Boy. No sólo desde el punto de vista pixelado, sino incluso por el tono "verdoso" con cuatro escalas de grises. Ahí están *Pirate Pop*, *Save Me Mr. Tako*...



MODDERS

La comunidad de "modders" nunca ha dejado de trabajar en Game Boy: mejor pantalla, retroiluminada, con leds, carcasas personalizadas, otras consolas dentro de la carcasa de Game Boy... Las ideas no se acaban.



TECLADO

Los más fanáticos han creado incluso teclas personalizadas para cambiar tu teclado y que se parezca más al de Game Boy, como es el caso de este GMK DMG. Puedes comprar el teclado completo o parte de las teclas.

ZAPATILLAS

Freak Sneaks es una compañía especializada en hacer pequeñas tiradas de zapatillas personalizadas. A finales de 2018, se sacó de la manga estas Air Jordan IV temáticas de Game Boy. Por 1.300 dólares, eso sí...



30 AÑOS, 30 CURIOSIDADES

Cosas que quizás no sabías del mito

1 ***GB no fue la primera portátil con cartuchos intercambiables.*** Ese honor le corresponde a la Microvision, lanzada en el año 1979 y descrita por su fabricante, Bradley Milton, como un sistema de juegos electrónicos programable. La consola en sí era, en realidad, una carcasa con pequeña pantalla, y cada juego contaba con su procesador y su propio chip de memoria.

2 ***Pero sí fue la primera consola en llegar al espacio.*** De la mano del astronauta ruso Aleksander A. Serevrob, en 1993. Dado que el peso que podía transportar era muy limitado, Serevrob se vio obligado a llevar sólo un juego: el *Tetris*. Consola y cartucho pasaron 196 días en la estación espacial MIR (orbitó cerca de 3.000 veces alrededor de la Tierra). En cuanto volvió a casa, no dudó en subastarla por más de 1000 $.

3 ***La primera consola con casi paridad de sexos.*** A pesar de su nombre, Game Boy fue una de las primeras consolas cuyo objetivo era el público femenino. En plenos 90, con el tópico "los videojuegos son para chicos" haciendo mella, la consola se ganó el corazón de las jugadoras del planeta. Es más, según Nintendo, en 1995, el 46% de los usuarios de la portátil eran chicas y el 54%, chicos. Ay, si hubieran sacado una "Game Girl"...

8 ***Un control... ¿familiar?*** Por si no te has dado cuenta, Game Boy tiene los mismos controles que NES: una cruceta (la misma "de una pieza" que diseñó Yokoi para Game & Watch) y los botones A, B, Start y Select. Era un esquema familiar para los jugadores de NES y, además, facilitaba mucho la conversión de juegos.



9 ***Agotada en el lanzamiento.*** La consola debutó en Japón el 21 de abril de 1989, por 12.500 yenes. Las 300.000 unidades iniciales volaron. A España no llegó hasta el 28 de septiembre de 1990. El juego de lanzamiento que más vendió allí fue *Super Mario Land*, que retenía muchas de las bondades jugables de los juegos de Mario de NES, en versión portátil (y que superó los 18 millones de copias en todo el planeta).

10 ***Codemasters, haciendo honor a su nombre.*** A principios de los 90, gracias a la ingeniería inversa, Codemasters pudo sacar adelante el cartucho de trucos Game Genie, con el que era posible contar con vidas infinitas y otros trucos en cientos de juegos del sistema.



15 ***La edición más rara de todas.*** Game Boy tuvo numerosas ediciones limitadas, con distintos colores y distintos motivos (Pikachu, por ejemplo). La más rara y cotizada es la edición Tezuka Osamu World Shop, una edición limitada de GB Light en color rojo con las creaciones más famosas del mangaka.



16 ***Juegos de lanzamiento.*** Por curioso que parezca, *Tetris* no fue juego de salida en Japón, aunque sí en Estados Unidos y en Europa (incluido con la consola). El país que más títulos de lanzamiento tuvo fue EE.UU. (cinco). *Super Mario Land*, *Alleyway* y *Baseball* fueron los tres juegos de salida junto a la consola en los tres territorios. Japón recibió, además, *Yakuman* y Estados Unidos, el deportivo *Tennis*.

17 ***Ediciones de prensa, también cotizadas.*** También hay mercado para los kits de prensa de algunos juegos, con precios muy locos. Este kit europeo de los *Zelda Oracle* ha llegado a venderse por 4.000 $. Incluía las copias de ambos juegos, un boomerang y otros extras. Quién lo pillara, ¿eh?





18 ***Un instrumento muy apreciado.*** La música "chiptunera", que sale de los circuitos de dispositivos antiguos, ha ido ganando adeptos. Gracias a cartuchos secuenciadores como Nanoloop, es posible sacar todo tipo de sonidos de la consola. Incluso hay quienes la han hackeado, con diales y otros controles, para modificarla aún más.

23 ***Una edición "dorada" de verdad.*** También hay mercado para ediciones más limitadas, que son modificaciones del sistema original. Es el caso de esta edición con oro de dieciocho quilates y diamantes alrededor de la pantalla, obra de la joyería de lujo británica Asprey. Pesaba seis veces más que una GB normal. Se puso a la venta por... ¡25.000 $!

24 ***Máquina de jugar y de coser.*** En el año 2000, Singer lanzó esta máquina de coser, que venía con un cartucho con 80 patrones que permitía conectar la consola a la máquina para que cosiera. Hoy, una completa no baja de los 2.000 euros.



25 ***8 KB de memoria y 8 KB de vídeo.*** Las consolas actuales tienen GB de RAM, y se dedican barbaridades también para el software de sistema. Game Boy contaba con 8 KB, que obligaban a los programadores y a los diseñadores a optimizar el código para que todo cupiera en tan limitado espacio. Su pantalla permitía una resolución de 160x144 píxeles, unas dimensiones "ridículas" hoy en día...

26 ***Los últimos juegos lanzados en Game Boy.*** Los últimos juegos comerciales lanzados fueron dos títulos que no salieron de Japón, *Shikakei Atama o Kore Kusuru: Kanji no Tatsujin* y *Shikakei Atama o Kore Kusuru: Keisan no Tatsujin*, que se lanzaron el 30 de marzo de 2001.



4 ***Cerca de 200 juegos multijugador…*** El catálogo de Game Boy está compuesto por más de 1.000 juegos, de los cuales cerca de 200 ofrecieron opciones multijugador. Todo un logro, a pesar de ser una máquina tan orientada al juego monojugador por sus características.



5 ***… y alguno para dieciséis jugadores simultáneos.*** ¿Sabíais que existe un título para dieciséis jugadores simultáneos? Es *Faceball 2000*, adaptación de uno de los primeros shooters en primera persona de la historia, *MIDI Maze*. Eran necesarios siete Four Player Adapter y gente capaz de desenredar una maraña de cables, pero, si contabais con quince amigos con GB y cartucho del juego, la sensación era brutal.

6 ***La misma filosofía de Game & Watch.*** La consola fue diseñada por el legendario equipo R&D1 de Nintendo, con Gunpei Yokoi al frente, quien aplicó los mismos principios de su conocida filosofía, "el pensamiento lateral" con tecnología "anticuada", es decir, pensar nuevos usos para tecnología probada y con precios bajos.

7 ***Portabilidad antes que potencia.*** Fruto de lo anterior, en vez de apostar por pantallas a color, con caros procesadores, GB apostó por la línea barata, gracias a su, por entonces, ya anticuado procesador Z80, o a una pantalla monocroma capaz de mostrar sólo cuatro tipos de grises. Esto, a su vez, redundó en un consumo menor y una mayor autonomía, con cuatro pilas AA (hasta treinta horas), lo que resultó clave en su gran éxito.

11 ***¡Los Simpson lo predijeron!*** La portátil ha tenido sus cameos en series como Los Simpson… y en varios episodios. Hemos visto a Bart jugar durante un viaje en avión o al capitán McAllistair quejarse por perder su portátil en el mar. En series más recientes, como Hora de Aventuras, también se deja ver en los circuitos de BMO…



12 ***Los derechos de Tetris.*** La historia de cómo consiguió Nintendo los derechos para que *Tetris* llegara a GB es digna de una película de espías, con juego a doble baraja incluido por parte del gobierno ruso (que tuvo abiertas dos negociaciones con dos partes distintas a la vez). El mérito es del emprendedor Henk Rogers y el CEO de Nintendo América de entonces, Minoru Arakawa. Hasta 1996, los royalties los cobró el Kremlin…

13 ***Un completo "ordenador".*** Fabtek estuvo a punto de lanzar Work Boy, una suite de productividad para la portátil, con programas como un diario, calculadora, cambio de divisas, app de contabilidad… e incluso como una herramienta económica de diagnóstico en la industria del motor. Nunca llegó a ver la luz…

14 ***¿Cuántas herederas tuvo?*** A GB la siguieron GB Pocket, más compacta y con mejor pantalla, entre otras mejoras, y un posterior modelo exclusivo de Japón, GB Light, con pantalla retroiluminada. Son las tres versiones monocromas del sistema, a las que luego siguió Game Boy Color, que era retrocompatible con los juegos monocromos de GB.

19 ***Nombre en clave.*** Casi todas las consolas, mientras que se están probando y desarrollando, reciben un nombre en clave para designar al prototipo y sus evoluciones. En el caso de Game Boy, el nombre era Dot Matrix Game o DMG, nombre que aparece en los registros de Nintendo, e incluso en las primeras versiones comerciales, como el lanzamiento original japonés (está en la caja de las primeras GB).

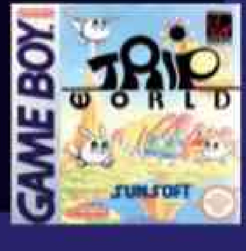
20 ***La cámara digital más pequeña del mundo.*** Hoy en día, todo tiene una cámara digital integrada, pero, en 1998, no era así. Game Boy fue pionera también en esto, y en 1998 contó con la cámara digital más pequeña del mundo. Además, con la Game Boy Printer, podías imprimir tus instantáneas.

21 ***Mini Comboy, la versión coreana.*** Tras concluir la II Guerra Mundial, los coreanos prohibieron importar bienes japoneses. ¿Cómo se las ingenió Nintendo para lanzar su portátil en ese territorio? Pues muy sencillo: Nintendo licenció su portátil a Samsung y allí se vendió como Mini Comboy.



22 ***Game Boy anestésica.*** En 2009, una compañía patentó Pedisedate, un mecanismo que se conectaba a un reproductor de música o una GB para administrar anestesia a los niños sin que el proceso resultara violento o terrorífico, ya que estaban distraídos con el juego. A pesar del registro, nadie lo explotó comercialmente…

27 ***Los juegos más cotizados.*** Al igual que con la consola en sí, Game Boy también tiene su racioncita de juegos ultracotizados. Uno de ellos es *Trip World*, un plataformas de Sunsoft que salió en Japón y en Europa (en cantidades limitadas). Las copias nuevas a estrenar oscilan entre los 600 y los 800 euros de nada.



28 ***Salto a la consola virtual.*** Game Boy tuvo también una nueva vida con la llegada de 3DS y su Consola Virtual. Sólo en territorio europeo, la eShop alberga un total de 49 juegos de GB, con clásicos como *Mega Man*, *Super Mario Land*, *Pokémon* o *Metroid II*, entre otros. De GB Color, el catálogo se reduce casi a la mitad, con un total de 29 títulos disponibles (más *Pokémon*, *Super Mario Bros Deluxe*…).

29 ***Hay vida después de la muerte.*** Años después de dejar de lanzarse juegos, la comunidad de fans y programadores ha seguido trabajando en GB y lanzando nuevos juegos. Uno de los últimos, con edición en formato físico, ha sido *Tobu Tobu Girl*, en 2017, un simpático plataformas con estilo "kawaii".



30 ***Fecha de defunción.*** Como los seres vivos, las consolas tienen un día de nacimiento y otro de defunción, en el que dejan de fabricarse y en el que, oficialmente, pasan a mejor vida (cuando se agota el stock, se acabó). En el caso de Game Boy, la fecha es 2001, año en que se abandonó la producción, aunque, durante algún tiempo más, Nintendo estuvo atendiendo las reparaciones de los clientes.



30 clásicos Disney para disfrutar, después de Kingdom Hearts III

Mucho antes de tener a Marvel y Star Wars bajo su paraguas, Disney ya era una factoría de sueños, ilusiones... y videojuegos. Desde finales de los 80, e incluso antes, lleva maravillándonos con geniales plataformas, puzles y aventuras... Tras disfrutar de *Kingdom Hearts III* nos han entrado ganas de revisitarlos.



NES

Las licencias de Disney comenzaron a explotar todo su potencial en la 8 bits de Nintendo, demostrando que el Tío Gilito, Chip y Chop y otros muchos personajes clásicos podían protagonizar buenos juegos, en especial aventuras de plataformas 2D que, bajo la batuta de Capcom, el tiempo ha acabado poniendo entre los mejores de su época.

DuckTales

■ NES - GAME BOY ■ CAPCOM ■ 1989

El éxito que hizo que Disney también triunfara en los videojuegos fue obra de Capcom, con Tokuro Fujiwara y Keiji Inafune al frente. Fue un plataformas muy digno, inspirado en la serie "Patoaventuras" y en *Mega Man*, con cinco niveles donde debíamos conseguir un tesoro para el Tío Gilito. Se portó a Game Boy con cambios menores.



Chip 'n Dale Rescue Rangers

■ NES ■ CAPCOM ■ 1990

Un año después, Capcom repitió planteamiento plataformero, esta vez con la serie de dibujos de Chip y Chop como telón de fondo, e incorporando novedades, como un modo cooperativo, más acción (podíamos coger objetos para lanzarlos a enemigos), un mapa para acceder a los niveles...



The Little Mermaid

NES - GAME BOY ■ CAPCOM ■ 1991

La primera licencia cinematográfica en consola fue la de Ariel, con una reimaginación de la peli. También llegó a Game Boy y, en ambos casos, fue un juego de acción 2D. La mayor parte se desarrollaba bajo el agua (Ariel lanza pompas para atrapar enemigos que, luego, usa de proyectiles).



Darkwing Duck

NES - GAME BOY ■ CAPCOM ■ 1992

De nuevo otra serie de Disney Channel fue la base de esta gran aventura. Si la serie original tomaba ideas prestadas de Batman, el juego hacía lo mismo (pero del *Batman* de NES). Un plataformas con mucha acción, en el que contábamos con un héroe bien equipado. Se recortó para GB.



DuckTales 2

NES - GAME BOY ■ CAPCOM ■ 1993

Uno de los últimos juegos del tándem Disney & Capcom en NES. Siguió al milímetro las pautas del primero (plataformeo, cinco niveles que jugar en cualquier orden...), pero con novedades como un sexto nivel oculto, mejoras para el bastón, un control levemente revisado... No funcionó, porque salió con SNES a la venta. En GB sí fue un éxito.

MASTER SYSTEM

La 8 bits de Sega tampoco se quedó atrás para atraer unas cuentas licencias Disney con las que agasajar a sus jugadores con una buena ración de plataformas 2D. Algunos están considerados de lo mejorcito del sistema...





THE LUCKY DIME CAPER STARRING DONALD DUCK

MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ SEGA ■ 1991

La magia plataformera de Disney también llegó a Master System, aunque, aquí, de la mano de Sega (en parte, por los restrictivos contratos de Nintendo, que apenas permitían que las compañías desarrollaran para otras máquinas). Era un plataformas 2D muy sencillito y entretenido que, a lo largo de siete variados niveles por el mundo (Egipto, América del Sur...), nos invitaba a acabar a mazazo limpio (o saltando sobre ellos) con todo tipo de enemigos. ¿El motivo? Rescatar a los tres sobrinos de Donald (Jorgito, Juanito y Jaimito), secuestrados por la malvada Mágica, quien también había robado la moneda de la suerte del Tío Gilito, y que también debíamos recuperar. Como muchos plataformas de 8 bits, requería paciencia. También hubo diferencias con la versión portátil (disposición de los enemigos y las plataformas, en Game Gear no perdíamos el mazo al ser golpeados...).



LAND OF ILLUSION

MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ SEGA ■ 1992

Secuela de *Castle of Illusion*, es, para muchos, uno de los mejores plataformas del sistema. Fue un juego que, sin revolucionar la fórmula 2D, sí que supo sobreponerse a las limitaciones del hardware para ofrecer un buen juego. Aquí, Mickey despierta de una cabezada en un mundo distinto al suyo, donde una joven parecida a Daisy Duck le pide ayuda para recuperar un cristal mágico robado, con el que se ha ido la felicidad de la aldea. Eran catorce niveles de saltos, en los que podíamos coger objetos para golpear enemigos, o incluso usar power ups, como encoger de tamaño, lo que nos permitía regresar a niveles anteriores para explorar nuevas zonas. Una pequeña genialidad que, si tienes Master System, deberías probar (no está especialmente caro de segunda mano).



THE JUNGLE BOOK

NES - MD - SNES - GB - GG - LYNX... ■ SYROX DEV. ■ 1993

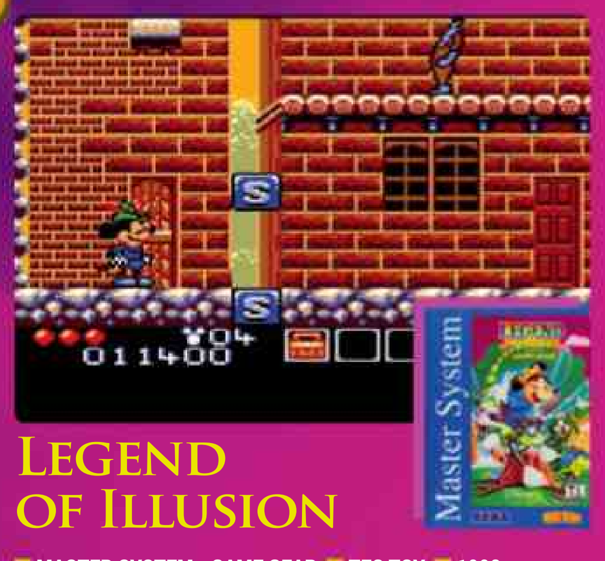
Adaptación "libre" de la película, en la que debíamos escoltar a Mowgli evitando peligros como el tigre Shere Khan o la serpiente Kaa. El juego debutó en Master System y, aunque la jugabilidad es la de un plataformas sencillito, el resto de versiones tuvieron cambios y diferencias, en especial la de NES, que es totalmente distinta. Mega Drive tiene la mejor versión.



DONALD DUCK DEEP DUCK TROUBLE

MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ ASPECT ■ 1993

Secuela de *The Lucky Dime Caper*, que mantenía la jugabilidad clásica de plataformas. Su trama invitaba a buscar el remedio para una maldición que tenía convertido al Tío Gilito en un globo. Como en las entregas de "Patoaventuras", podíamos recorrer distintas partes del mundo, eligiendo el siguiente destino en un mapa (siete zonas con tres niveles cada una).



LEGEND OF ILLUSION

MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ TEC TOY ■ 1998

Tercer juego de la serie *Illusion*, con diferencias como acabar con los enemigos lanzando proyectiles (en lugar de saltar sobre ellos) o un nivel al más puro estilo shooter. Lo más curioso de este juego es que sólo se lanzó en Game Gear, aunque los brasileños de Tec Toy portaron el juego a Master System en 1998 (olvídate de esta versión, pues está por 800 € en eBay)...

MEGA DRIVE

Sega continuó su gran trabajo plataformero en los 16 bits, donde las creaciones de Disney alcanzaron un nuevo nivel de calidad. Quien ha jugado a *Castle of Illusion* puede confirmarlo...



CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

■ MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ SEGA ■ 1990

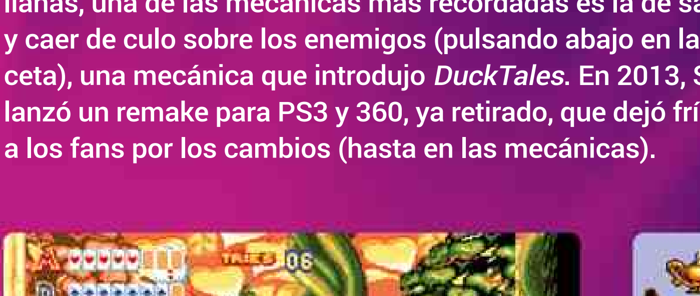
Animaciones, gráficos, banda sonora pegadiza, desarrollo, siete niveles únicos (mundo de los juguetes, bosque, etc.)... Quien lo jugara en los años 90 tendrá, seguro, unos maravillosos recuerdos de este plataformas 2D. En él, Mickey debía rescatar a Minnie, secuestrada por la bruja Mizravel para robarle su juventud. Para impedirlo, debíamos internarnos en un castillo y recorrer sus instancias para derrotar al final de cada nivel a los "Maestros de la Ilusión", que nos daban una gema. Aparte de los saltos o balancearnos con lianas, una de las mecánicas más recordadas es la de saltar y caer de culo sobre los enemigos (pulsando abajo en la cruceta), una mecánica que introdujo *DuckTales*. En 2013, Sega lanzó un remake para PS3 y 360, ya retirado, que dejó fríos a los fans por los cambios (hasta en las mecánicas).



DISNEY DONALD IN MAUI MALLARD

■ MEGA DRIVE - SNES - GB ■ DISNEY INTERACT. ■ 1995

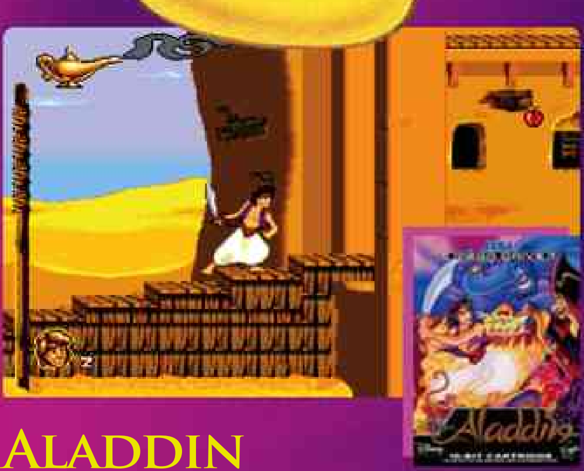
Uno de los primeros juegos lanzados bajo el sello Disney Interactive. En Mega Drive, sólo vio la luz en Europa (en EE.UU. Nintendo cerró un acuerdo en exclusiva para SNES). Aquí, manejábamos a una versión más "estilizada" de Donald, que era un detective que iba en busca de un ídolo desaparecido en una isla tropical. A partir del segundo nivel, podíamos desbloquear la "gracia" del juego, la identidad secreta de Donald, Cold Shadow, una especie de ninja que realizaba ataques y acciones especiales con un bastón... aunque, para ello, había que acumular un número de tokens.



WORLD OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK

■ MEGA DRIVE ■ SEGA ■ 1992

"Secuela" de *Land of Illusion*, y tercera entrega de la serie *Illusion*, aunque sus tramas no tienen nada que ver. De hecho, ésta fue la inspiración para *Kingdom Hearts*, ya que visitamos distintos niveles basados en filmes de Disney. Presentó muchos cambios jugables (habilidades, modo para dos jugadores simultáneos...), así como una calidad técnica insuperable, sobre todo en animación. Pero es bastante facilón...



ALADDIN

■ MD - SNES - NES - MS - GG - GB ■ VIRGIN GAMES ■ 1993

Rara vez en la historia un mismo título tuvo tantas versiones distintas. El *Aladdin* de Mega Drive fue desarrollado por Virgin, usando el trabajo de los animadores de Disney y un sistema propio de compresión (Digicel), lo que se tradujo en una calidad técnica superior... aunque con licencias, como que Aladdin llevara una cimitarra para combatir. Vendió 4 millones de copias. La versión de SNES, obra de Capcom, aunque inferior, también fue excelente.



QUACKSHOT STARRING DONALD DUCK

■ MEGA DRIVE - SATURN ■ SEGA ■ 1991

Donald ejercía de aventurero, en la línea de "Indiana Jones" (se fusilaba hasta el estilo del logo), con sus sobrinos. Contaba con un arma con tres tipos de disparo, que podíamos potenciar para ampliar sus usos. Había zonas de exploración, pequeñas mazmorras y laberintos, puzles... Variado, pero fácil. Se lanzó también en Saturn, junto a *Castle of Illusion* (pero sólo en Japón).

SUPER NINTENDO

La otra cara de los 16 bits dejó también juegos sobresalientes con licencia Disney, y fueron clave para que talentos emergentes como Shinji Mikami (*Resident Evil*) o David Jaffe (*God of War*) se curtieran.



THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE



■ SUPER NINTENDO - GAME BOY ADVANCE ■ CAPCOM ■ 1992

Capcom volvió a obrar su magia con su primer juego con licencia Disney para Super Nintendo, una aventura que dio pie a una trilogía. Aquí, debíamos rescatar a Pluto, secuestrado por Pete, en un misterioso reino al que tenía sometido. Seis mundos, con 3-4 niveles en cada uno, repletos de saltos, enemigos a los que despachar (incluido un jefe final) y numerosos secretos. La gracia aquí estaba en que Mickey contaba con tres trajes con habilidades únicas (bombero, mago y escalador). Tenía modo para dos jugadores, pero no simultáneos. La versión de GBA contaba con guardado y con Minnie como personaje manejable (era idéntica a Mickey).



DISNEY'S GOOF TROOP

■ SUPER NINTENDO ■ CAPCOM ■ 1993

El primer juego diseñado por Shinji Mikami, padre de *Resident Evil*, fue algo diferente en los juegos Disney. Inspirado en "La tropa Goofy", nos proponía superar todos los puzles y desafíos de cinco áreas, jugando solos o a dobles, con Goofy y Max, con habilidades distintas.





MICKEY MANIA

■ SNES - MEGA DRIVE - MEGA CD - PSONE ■ TRAVELLER'S TALES ■ 1994

Otro plataformas con Mickey, en esta ocasión para revisitar algunos de sus filmes, como "Steamboat Willy". En PSOne, se reeditó como *Mickey's Wild Adventure*, con gráficos mejorados (fue el primer juego en el que trabajó David Jaffe).



THE LION KING

■ SNES - MEGA DRIVE - GB - NES - MS - GG - PC... ■ WESTWOOD STUDIOS ■ 1994

Adaptación plataformera de la película, en la que seguíamos la evolución de Simba de cachorro a rey, con algún memorable nivel de "carrera" hacia la cámara, como la estampida. La versión de SNES contaba con leves mejoras (menor dithering, paleta de colores...), pero nada decisivo.



TOY STORY

■ SNES - MEGA DRIVE - GAME BOY ■ TRAVELLER'S TALES ■ 1996

Otra adaptación plataformera 2D de otro éxito, aquí con el reto añadido de recrear el "look CG" de la peli. La versión de SNES tenía menos niveles, aunque era variada (carreras, en primera persona...). Para muchos, es inferior a la versión de MD.

OTRAS JOYAS DISNEY MÁS ANTIGUAS... Y MÁS MODERNAS

Los primeros juegos de Disney datan de 1986, y aparecieron para los primitivos ordenadores de la época... aunque algunos títulos ya derrochaban calidad. Desde entonces, ha llovido mucho, a menudo trayendo un torrente de calidad...



THE BLACK CAULDRON

■ APPLE II - MS-DOS - ATARI ST... ■ SIERRA ON-LINE ■ 1986

Una de las grandes factorías de aventuras gráficas rubricó uno de los primeros juegos de Disney para los ordenadores de la época. Diseñado por Al Lowe, se lanzó poco después de *King's Quest*, y es sabido que ambos guardan gran parecido. Tuvo un modo de control asequible para niños.



GARGOYLES

■ MEGA DRIVE ■ BUENA VISTA INTERACTIVE ■ 1995

Una de las series más maduras de Disney en los años 90, "Gárgolas", también tuvo juego en Mega Drive, aunque, por desgracia, no salió de EE.UU. Fue un plataformas 2D que hizo gala de una animación y unos gráficos soberbios, aunque la historia no siguió al dedillo la de la serie.



PLAYSTATION

Las capacidades multimedia de la 32 bits de Sony facilitaron muchas cosas: incluir fragmentos de las películas y los temas de la banda sonora "tal cual" e, incluso, explorar nuevas técnicas, como jugar con las 3D en algunas situaciones y al recrear los personajes.



HERCULES

PSONE - PC - GAME BOY ■ EUROCOM ■ 1997



Para muchos, fue el mejor juego Disney de PlayStation (aunque salió para ordenadores y Game Boy también). Como casi todas estas adaptaciones, recreaba la película de forma más o menos fiel, pero metiendo relleno para recrear su docena de niveles. Diez de ellos eran de desarrollo bidimensional, aunque con distintos planos, entre los que nos movíamos usando escaleras o puertas. Tenía acción con espada o a puñetazos, plataformeo, recogida de objetos... Lo típico, pero con un estilo visual que se parecía, y mucho, a la genial animación de la película. También tenía tres niveles más propios de *Crash Bandicoot*, en los que no podíamos dejar de correr hacia adelante, esquivando diferentes obstáculos.



TARZAN

N64 - GB COLOR - PSONE - PC
EUROCOM ■ 1999

Aventura de saltos y acción que adaptaba la peli a las 3D, aunque el desarrollo era 2D (con giros de cámara a lo *Pandemonium*). Seguía la historia de Tarzán, de niño a adulto, y usábamos sus habilidades (nadar, balancearse entre lianas...). Había puzles, coleccionables, niveles en los que nos deslizábamos por ramas...



BICHOS

N64 - PC - PSONE - PSP
TRAVELLER'S TALES
1999

Una de las primeras intentonas completamente 3D, tanto de gráficos como de desarrollo. Su control era mejorable, como el desarrollo, pero sus quince niveles recreaban de forma más o menos fiel la película, integrando fragmentos de la misma (con otros que desbloqueábamos por realizar tareas específicas).



DONALD DUCK CUACK ATTACK

PSONE - N64 - DC - PS2 - GC - PC
DISNEY INTERACTIVE ■ 2000

Aunque las versiones para 128 bits eran superiores, era un plataformas asequible para los más jóvenes, aunque algo corto. Seguía la plantilla de los niveles de *Crash Bandicoot*, algunos con la cámara a la espalda y otros en 2D, recreando con acierto el universo de Donald.



102 DÁLMATAS
CACHORROS AL RESCATE

PSONE - DC-GBC - PC
CRYSTAL DYNAMICS ■ 2000

Los actuales responsables de *Tomb Raider* crearon una aventura 3D repleta de coleccionables (empezando por los más de 100 cachorros), saltos, enemigos... Una aventura accesible y que, para muchos, superaba a títulos de Disney como la segunda parte de Aladdin, *La Venganza de Nasira*, un juego también en 3D.



TRON 2.0

XBOX - PC ■ MONOLITH / CLIMAX ■ 2004

Antes del estreno de "Tron Legacy", este juego se consideró la secuela de la película, y canon de su universo. En él, manejábamos al hijo del protagonista de la película, para luchar contra un nuevo virus. Ofrecía acción en primera persona, con motos de luz y multijugador, gracias a su uso de Xbox Live. Muy digno.



DISNEY INFINITY

PS3 - XBOX 360 - PS4 - XBOX ONE - Wii - WiiU - 3DS - PS VITA
AVALANCHE SOFTWARE ■ 2013

Cuando los títulos "toys to life" (o con figuras que interactuaban con el juego) eran lo más, Disney se sacó de la manga esta "burrada", que reunió a todas sus IP, incluidas Marvel y Star Wars. Un juego con muchas caras, que nos permitía explorar mundos abiertos, crear los nuestros y seguir la historia de algunas películas.



KINGDOM HEARTS

PS2 - PS3 - PS4 - XBOX ONE - DS - 3DS - GBA
SQUARE ENIX ■ 2002-2019

Poco hay que decir sobre una de las mejores sagas con licencias de Disney. Obra de Square Enix, este serie de rol de acción, cuya trama se ha ido enrevesando en exceso, llegó a su "fin" en enero de 2019, con el lanzamiento de la tercera parte... aunque, entre medias, ha habido spin-offs y juegos menores a punta de pala. Si no las has jugado, tienes todas las entregas en PS4.



La revolución que cambió la industria

El paso de los gráficos 2D a los entornos poligonales ha sido uno de los cambios más radicales en la industria del videojuego. Y, con la llegada de PS Classic, recordamos por qué PlayStation fue una consola tan rompedora.

El 3 de diciembre de 2019, Sony y PlayStation celebraron su primer cuarto de siglo en la industria del videojuego, cuyos cimientos hicieron tambalearse allá por 1994, cuando llegaron casi por la puerta de atrás, como los novatos, para "robarles" la cartera a Nintendo y Sega, las veteranas del sector. Fue una jugada maestra en la que no se descuidó ningún aspecto, y que supuso un cambio de mentalidad a todos los niveles, desde los propios desarrolladores y las compañías, que tuvieron que adecuarse a todas las novedades que traía el hardware, a la forma de comunicarse con los jugadores. Esa "sacudida", poco a poco, paso a paso, fue cambiando para siempre la imagen del videojuego, de ser algo para niños a convertirse en algo para todo el mundo (aunque, sobre todo, para los que ya no eran tan niños), al tiempo que extendía sus tentáculos hacia otras

Station

del videojuego para siempre

muchas facetas culturales, desde el patrocinio de conciertos a su participación en eventos sociales y solidarios. Había comenzado la era PlayStation.

Un nacimiento... desde el "rencor"

No hace falta ahondar mucho más en la historia de cómo se gestó la consola: el ingeniero Ken Kutaragi, con el respaldo del presidente de Sony, Norio Ohga, consiguió un contrato para fabricar el chip de sonido de Super Famicom, la 16 bits de Nintendo. Ese primer acuerdo facilitó que ambas compañías se acercaran para trabajar en "lo siguiente", la llamada PlayStation, una versión de SNES con ranura para cartuchos y reproductor de CD. Nintendo, tras firmar un acuerdo demasiado ventajoso para Sony, optó por romper unilateralmente el acuerdo... y, aunque muchos en Sony veían claro dejar atrás los videojuegos, un discurso de Ken Kutaragi en la junta directiva (apelando al orgullo herido de Sony) y el respaldo de Norio Ohga se encargaron de poner en marcha el gran proyecto de PlayStation. En él, hubo muchos nombres clave, desde el propio Ohga, un gran amante de la música e impulsor del formato CD, sin olvidar al propio Kutaragi, que vio claro que las 3D eran el futuro del videojuego (creando tecnología que, por entonces, no existía, o no al menos con ese uso), hasta Shigeo Murayama, el responsable de crear el equipo y el entorno de trabajo adecuado en Sony Computer Entertainment. Estas tres piezas clave hicieron que el proyecto pudiera culminar, aunque otras muchas piezas fueron igualmente indispensables, desde la labor de Olaf Olaffson en Sony Interactive Entertainment (la división fundada en 1991) a Chris Deering, presidente de Sony Europa »

¿A QUIÉN LE DEBE SU ÉXITO?

Una Sony dolida tras el mal gesto de Nintendo con su proyecto conjunto decidió seguir adelante con PlayStation... ¿pero quiénes fueron sus impulsores y los responsables de su éxito en Europa? He aquí cinco nombres clave.



NORIO OHGA
Sin el respaldo del presidente de Sony, PlayStation no habría prosperado. Fue uno de los grandes defensores de la idea de Kutaragi.



KEN KUTARAGI
El llamado padre de PlayStation, un obstinado ingeniero que vio en el videojuego el futuro de Sony. Y no se equivocó...



SHIGEO MARUYAMA
Fue el responsable de crear el entorno propicio, el equipo de trabajo de lo que acabó siendo Sony Computer Entertainment.



CHRIS DEERING
Presidente de Sony Computer Entertainment Europe entre 1995 y 2005, responsable del marketing de las dos primeras PlayStation.



PHIL HARRISON
Vicepresidente ejecutivo de SCEE, fue uno de los impulsores del desarrollo europeo para PSX (y las relaciones con third parties).

25 JUEGOS IMPOSIBLES EN LAS ANTERIORES CONSOLAS

A lo largo de sus diez años de vida, PlayStation acogió más de 2.500 juegos (entre todos los territorios). Esto de aquí es sólo una pequeña muestra de algunos juegos que jamás habrían sido posibles en las consolas precedentes, bien por capacidad técnica, por concepto... o incluso por temática.


1995

AIR COMBAT
Conversión de la máquina recreativa de Namco, y precursora de la serie *Ace Combat*. Su tono arcade en el manejo y sus combates tridimensionales no eran viables con estos resultados en consolas previas.


1999

APE ESCAPE
Uno de los primeros juegos en usar a fondo el Dual Shock, el mando con dos palancas y vibración. Con él debíamos capturar a unos chiflados monos en un simpatiquísimo y alocado plataformas en 3D.



1997

SYMPHONY OF THE NIGHT
Que no te cieguen sus píxeles. El poder de PlayStation al servicio de las 2D era innegable: mejores animaciones, jugabilidad más profunda y rolera, banda sonora superior... junto a un doblaje bastante malo.


1996

CRASH BANDICOOT
Lo más parecido a una "mascota" para PSX protagonizó este plataformas 3D, en el que el grueso de los niveles se recorría avanzando hacía el fondo o hacia delante (viendo la espalda o la cara de Crash).



1999

DRIVER
Una de las primeras experiencias en mundo abierto "real", sin bajarnos del coche. Una aventura en la que encarnábamos a un poli infiltrado que debía realizar todo tipo de trabajos para la mafia. Muy realista.



1997

FINAL FANTASY VII
Un gran J-RPG que exprimió a tope la consola: escenas CG integradas con la jugabilidad, colosal banda sonora, cuatro discos, textos en castellano... Esto no entraba en ningún cartucho de la época.


1997

GRAN TURISMO
"The Real Driving Simulator", o lo más parecido a conducir de verdad. No era para tanto, pero sí lo fueron sus cuidados gráficos, sus repeticiones, los modelos de los coches... Instauró un estilo que sigue vigente.


1997

GRAND THEFT AUTO
El fenómeno que arrasa en ventas tuvo unos comienzos más humildes: vista aérea, gráficos menos vistosos... pero el mismo estilo de juego. En otra consola, se habría liado muy parda con su enfoque.



LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA

Norio Ohga, el presidente de Sony que dio luz verde a PlayStation, era también un apasionado de la música (fue director de la orquesta filarmónica de Tokio), y eso se nota en la consola, que fue la primera en ofrecer funciones extra, más allá de jugar: era un gran reproductor de música en CD. Tanto que, entre los melómanos, cuenta con gran reputación...



MEMORY CARD

A diferencia de las de anteriores generaciones (con permiso de Neo Geo), fue la primera consola en ver claro el negocio de las tarjetas de memoria para guardar partidas. Estas tarjetas, de 1 MB de memoria, permitían guardar nuestros avances, cada uno ocupando distinta cantidad de "bloques". Desde la consola, accedíamos al gestor, que nos permitía copiar o borrar el archivo de un juego o duplicar la tarjeta. Qué lejos queda, ¿eh?

» cuando se lanzó aquí en 1995, y responsable último de las magistrales campañas de publicidad que recordamos (tanto de PSOne como de PS2). También tuvieron que ver, y bastante, otros factores, como la compra de Psygnosis por parte de Sony, ya que no sólo desarrolló algunos juegos de lanzamiento en Europa (como *Wipeout* o *3D Lemmings*), sino que también creó las herramientas del kit de desarrollo en 3D. O el papel de Phil Harrison, tanto para atraer nuevo talento a la plataforma como en las relaciones con las third parties.

Como sucedió en otros fenómenos de la década, no fue un único hecho o persona el catalizador: fue una combinación de muchos factores y, sobre todo, de muchas cosas que se querían cambiar: políticas de edición, sistemas de producción, royalties... Sony llegó con la in-





1998

METAL GEAR SOLID

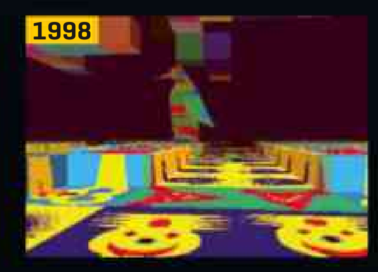
Aunque muchas de sus ideas se habían explorado ya en los *Metal Gear* originales de NES y MSX, no hay nada como esta aventura en 3D de Hideo Kojima. Diálogos inolvidables (doblados al castellano), enemigos memorables y un poso filosófico que sigue resonando en nuestro cerebro. Una aventura de sigilo e infiltración como no había por entonces, ni técnica ni jugablemente.



1995

JUMPING FLASH!

Uno de los títulos criticados por incluirse en PlayStation Classic, pero lo cierto es que quienes lo probamos aún recordamos su cúbica estética (¿a lo *Minecraft*?), el vértigo de cada uno de sus saltos... Era curioso, e inviable en 2D.



1998

LSD SIMULATOR

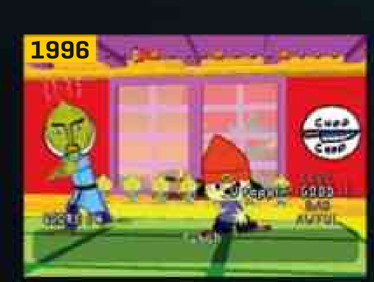
Una de las muchas "fumadas" que albergó el catálogo de la consola: un simulador de sueños... aunque, en realidad, el título viene a dejar caer que puede simular los efectos de consumir drogas. Una colorista ida de olla.



1999

MEDAL OF HONOR

Steven Spielberg y su estudio Dreamworks crearon el primer shooter de la IIGM. Un juego en primera persona que marcó el camino que luego perfeccionó *Call of Duty*. Y con material audiovisual del archivo de Spielberg.



1996

PARAPPA THE RAPPER

Considerado uno de los primeros juegos musicales (en los que debemos seguir el ritmo). Una amalgama única, con gráficos "cartoon" planos, temas pegadizos y un punto de improvisación musical. Otro inolvidable.



1996

RESIDENT EVIL

Zombis, una mansión y sustos en mayúsculas, sobre fondos prerrenderizados con cámaras fijas. Un planteamiento visual muy peliculero y llamativo entonces y que, veintidós años después, sigue vivito y coleando.



1999

SILENT HILL

Konami también probó suerte con el terror... y dio en la tecla. Es el juego más terrorífico y agobiante de PlayStation, gracias a su puesta en escena. Una joya que, a todas luces (o a falta de ellas), era inviable en 16 bits.



1999

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

La saga vampírica de Kain alcanzó nuevas cotas con esta aventura en la línea de *Tomb Raider*, pero capaz de renderizar dos mundos, el real y el etéreo, y cambiar entre ellos a placer.

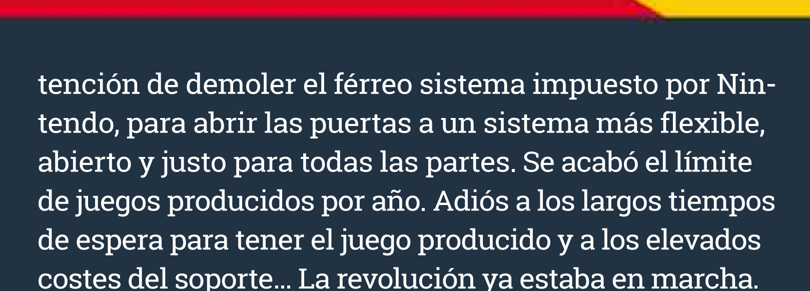




2000

SPIDER-MAN

Si en 2018 vimos una de las mejores aventuras del trepamuros, en 2000 los creadores de *Tony Hawk's* se sacaron de la manga su primera aventura en mundo abierto. Para muchos, una de las mejores, de hecho...



tención de demoler el férreo sistema impuesto por Nintendo, para abrir las puertas a un sistema más flexible, abierto y justo para todas las partes. Se acabó el límite de juegos producidos por año. Adiós a los largos tiempos de espera para tener el juego producido y a los elevados costes del soporte... La revolución ya estaba en marcha.

Vientos de cambio en todos los frentes

Los cambios no se limitaron sólo a la parte empresarial. La creatividad se disparó como nunca antes se había visto, y surgieron desde géneros nuevos a juegos experimentales, de autor o incluso géneros reimaginados. En algunos casos, no es que fueran un género nuevo: es que las 3D, o las potenciadas capacidades de sonido, los hacían realmente nuevos. En las generaciones anteriores, algunos juegos habían flirteado ya con la música, pero nada como *Parappa the Rapper*, una propuesta inviable en SNES o Mega Drive, tanto en forma como en fondo. Fue el encargado de introducir el concepto de "ritmo" en los videojuegos, y cedió parte del peso de la jugabilidad al sonido, la música y los efectos. Y es que la parcela sonora de PlayStation fue también clave en su éxito, en que se instalara en nuestra mente. Los chips de sonido de Mega Drive y SNES nos brindaron bandas sonoras inolvidables, es innegable, pero PlayStation iba más allá. Podías salir una noche, escuchar un tema de Orbital o Chemical Brothers en un garito y, al día siguiente, encontrártelo en tu consola mientras jugabas a *Wipeout*. Los temas musicales con licencia empezaron a ser otro activo más en muchos juegos: que se lo digan, si no, a *FIFA*, que, desde 1997, empezó a incorporarlos en su banda sonora. "Realidad" y videojuego se retroa- »

LO QUE CAMBIÓ EN LA INDUSTRIA

1 Sony quería cambiar el restrictivo modelo de negocio impuesto por Nintendo, cuyos leoninos contratos limitaban el número de juegos por compañía. En Tokio, dieron a conocer todas las facilidades que podían tener editores y desarrolladores para lanzar sus juegos, lo que permitía que los estudios pequeños publicaran sus juegos en PlayStation. Para los editores, todo resultaba también más fácil y económico.

2 La elección del CD como soporte también fue una ventaja de cara a los tiempos de producción. Los tradicionales cartuchos requerían de diez a doce semanas para ser producidos. PlayStation podía producir los CD en 7-10 días.

3 Sony vendió la primera PlayStation "a pérdida", es decir, a precio menor de lo que costaba producirla, un modelo de negocio que ningún otro fabricante de consolas se había arriesgado a probar. La ganancia llegaría por el software y los accesorios. Muchos en Sony lo veían una locura, pero el enorme éxito le dio la razón a Kutaragi, el principal defensor de esta estrategia.

4 A diferencia de Nintendo, que creó el software inicial para Famicom, Sony compró estudios, como Psygnosis, para que lo crearan. Y no sólo crearon los juegos: también crearon el primer kit de desarrollo que se vendía con las estaciones de desarrollo.

5 Junto a Saturn, no fue sólo la primera consola en apostar por los gráficos 3D mucho antes que el PC. También por la calidad de audio CD en los juegos, e incluso como reproductor de música (como extra).

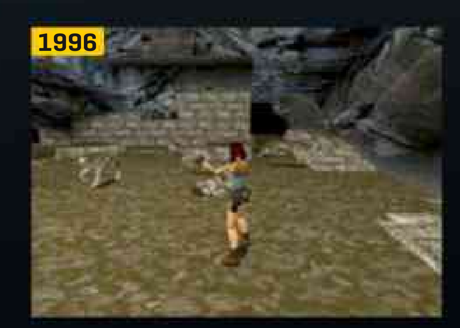
25 JUEGOS IMPOSIBLES EN LAS ANTERIORES CONSOLAS



TEKKEN
Siguiendo la estela de Sega y *Virtua Fighter*, Namco asaltó los salones con este juego de lucha poligonal, con modelos más detallados y un sistema de combate distinto... que, por supuesto, acabó llegando a PSX con extras.



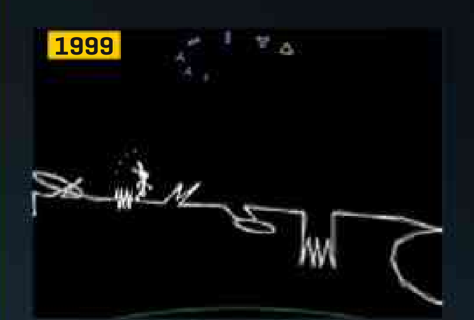
TENCHU: STEALTH ASSASSINS
Un planteamiento original y que ahondaba en los pequeños "mundos" abiertos que ofrecía PSX: asesinar a un objetivo en distintos entornos, eligiendo el curso de la acción, pero teniendo siempre claro que el sigilo era la mejor opción.



TOMB RAIDER
¿Qué decir a estas alturas que no se haya dicho ya de la primera aventura de Lara Croft? Un juego adelantado a su tiempo, tanto por concepto como por tecnología. El control no ha envejecido bien, pero el resto sigue bastante vigente.



TONY HAWK'S PRO SKATER
¿Quién nos iba a decir que nos lo íbamos a pasar pipa haciendo el cabra con un skate? Pues eso fue lo que ofreció este híbrido entre arcade y simulador de skate, en el que debíamos cumplir distintos retos en cada nivel. BSO inolvidable.



VIB-RIBBON
Un plataformas "musical", en el que podíamos meter cualquier CD de música y cada pista generaba un desafío único, en el que debíamos sortear trampas de distinta forma pulsando los botones del pad. Único en su especie.



BUSHIDO BLADE
En un género tan superpoblado en los 90 como la lucha, *Bushido Blade* fue un vendaval de aire fresco: no había barras de vida (un golpe podía ser letal, o privarnos de una extremidad) y peleábamos en arenas con obstáculos, desniveles...



WIPEOUT
Como si de un *F-Zero* 3D realista se tratara, este juego de velocidad con naves con frenos antigravitatorios fue toda una revelación. Y, si a eso le añadimos una cañera banda sonora, el resultado es un juego de velocidad memorable.



POWER DIGGERZ
Una muestra de la riqueza del catálogo de PSOne. Un arcade en el que manejábamos maquinaria de obra pesada para realizar todo tipo de tareas. Simpático y ameno, en plan arcade, e incluso contó con un mando de control especial.

PLAYSTATION FUE UNA REVOLUCIÓN EN MUCHOS FRENTES, DESDE LA CREATIVIDAD A CÓMO HACER MARKETING CON VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION CLASSIC
Esta versión "mini" llegó a las tiendas en diciembre de 2018. Ofrecía salida HDMI, dos mandos y veinte juegos instalados. La acogida fue bastante mala, se criticó la selección de juegos, las versiones elegidas, la traducción... Bajó de precio rápidamente y pocos meses después podía adquirirse por la mitad de los 100 € que costaba en su lanzamiento.

» limentaban ya en el negocio de la música, ayudando a que muchos grupos, DJ y solistas, desde Blur a Moby o Fatboy Slim, alcanzaran todavía una mayor repercusión gracias a su aparición en los juegos de éxito de la segunda mitad de los 90. Es más: la música fue una pieza central en el diseño de la consola, que fue una de las primeras en introducir una función extra, aparte de jugar: podía reproducir CD de música (según los melómanos más expertos, el primer modelo de la consola cuenta con una impresionante calidad de salida de sonido, lo que hace de ella una pieza muy valorada hoy día).

Los lazos con el mundo de la música no terminaron ahí. PlayStation cada vez estaba más asociada a festivales de música (desde Glastonbury a Coachella) y, de forma progresiva, se fue introduciendo en más eventos, muchos con carácter social (patrocinio de cam-

JUEGA COMO QUIERAS

Prueba de la diversidad del estilo de juego que ofrecía PlayStation fueron los distintos tipos de mando y accesorios que se lanzaron...

1. DANCE MAT: aunque se lanzó relativamente cerca del final de la vida de la consola, ¿qué fan del baile y los juegos musicales no tuvo una? Eso sí, ninguna como las oficiales de *Dance Dance Revolution*...

2. ANALOG JOYSTICK: antes de la llegada del Dual Shock, se lanzó esta doble palanca pensada para juegos de combate aéreo como *Air Combat* (el primer *Ace Combat* de Namco).

3. G-CON: las pistolas de luz llevan con nosotros desde los 8 bits... y PSX no se quedó sin la suya ni sin grandes conversiones arcade como *Time Crisis*.

4. ASCII GRIP: un mando pensado para aventuras y RPG, para jugar con una única mano. Antes, tuvo versión para SNES.

5. DJ CONTROLLER: ésta no es la versión que nos llegó, pero, con ella, podíamos jugar "a lo DJ" en títulos como *Beatmania*.

6. GUITAR CONTROLLER: mucho antes de que *Guitar Hero* llegara a Occidente, en Japón ya se flipaban, y mucho, tocando guitarrillas de plástico.

7. NEGCON: mando de Namco con un eje central rotatorio, y analógico, que fue una gran alternativa para los primeros juegos de velocidad, cuando sólo había controles digitales.

8. DENSHA CONTROLLER: diseñado para los simuladores de conducción de trenes de la serie *Densha de Go!* No nos llegó, igual que los juegos.

9. RESIDENT EVIL PAD: Ascii se sacó de la manga un pad para el éxito de Capcom que simulaba la empuñadura de una pistola y alteraba la disposición de algunos controles.

10. POCKETSTATION: el híbrido entre memoria y juego portátil tampoco salió de Japón. Lo acabaron usando cuatro juegos contados.

11. JOG-CON: Namco siguió sacando mandos únicos, en esta ocasión sustituyendo los sticks por una especie de volante que ofrecía respuesta según lo que pasara en el juego.

12. POP MUSIC: mando para otra "japonesada" que arrasaba en los salones. Sus nueve botones permitían seguir el ritmo de las canciones.

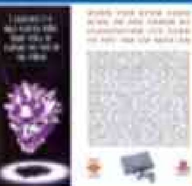
EL IMPACTO CULTURAL

PlayStation supo elegir a su target: "niños" que habían crecido y que, con veinte años o más, tenían tiempo y dinero. Se generaron todo tipo de acciones en torno a ellos, siendo la referencia Reino Unido, como casi todo a nivel europeo. La cultura de los clubes fue uno de los puntos en los que se centró y, en 1997, ya había 57 locales con espacio fijo para consolas, como Ministry of Sound **(4)**, algo que se notó en títulos como *Wipeout* **(1)**, que contaba con una electrónica BSO con temas que lo petaban en la época. También se hizo notar en festivales como Coachella **(5)** y con flyers y eslóganes virales **(3)**, como "más poderoso que Dios". La puntilla la pusieron las campañas publicitarias **(2)**, como el exitoso "doble vida" y su "yo sí puedo decir que he vivido".













peonatos de fútbol juvenil), y eventos de mayor repercusión, como el patrocinio de la Champions League.

Poco a poco, PlayStation se fue haciendo más visible en otras muchas capas de la cultura y la sociedad.

Un cambio en el enfoque...

Como decíamos al principio, intentar atribuir a un solo aspecto el éxito de PlayStation sería complicado, y erróneo. Como limitarlo a una única dimensión. No sólo el sonido y los gráficos 3D fueron claves. La forma en que se "vendió" la consola, para un público de entre veinte y treinta años, con tiempo y poder adquisitivo, fue también clave. Desde eslóganes inolvidables a anuncios revolucionarios, todo ayudó a crear una imagen con la que sentirse identificado. Fue, en realidad, un asalto en todos los frentes, tanto en la vida real como en la virtual. El catálogo, con experiencias y propuestas de temática más adulta, también fue decisivo. El público ya no era "infantil", y demandaba experiencias más acordes a su edad, con historias, personajes y guiones más elaborados y variados. Los juegos de terror fueron vitales, como los simuladores de velocidad realistas, los simuladores de fútbol, los RPG... Todo, sin perder de vista los géneros de toda la vida, o incluso el papel de "mascota" de algunos personajes (que se lo digan a Crash).

Le pese a quien le pese, PlayStation fue una consola única en su especie, y protagonizó uno de los momentos más dulces que recordamos en la industria del videojuego, sobre todo por la creatividad y la originalidad de muchas de sus propuestas. Si no tuviste la oportunidad de vivirlas en su día, en el Store o en PlayStation Classic te esperan muchas de sus joyas atemporales... ■



DE LA CONSOLA, AL PAPEL

LOS 50 MEJORES LIBROS SOBRE VIDEOJUEGOS

Hace unos años, se podían contar con una mano los libros en castellano sobre videojuegos. Hoy, afortunadamente, el problema es que no tenemos tiempo para leerlos todos, ni espacio para guardarlos. Hemos seleccionado sólo 50 de ellos, y no ha sido una tarea nada fácil.

LIBROS DE TEMÁTICA GENERAL

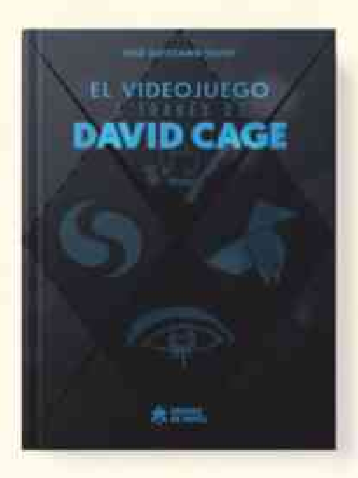
Historia de los videojuegos y de la propia Hobby Consolas, la evolución de los personajes femeninos, entrevistas a genios nipones y mucho más.



Rompecabezas

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Marçal Mora **PRECIO** 22 €

Marçal Mora Cantallops, colaborador de Retro Gamer España y responsable del blog Retro Maquinitas, desgrana la evolución de los puzles a lo largo de las últimas cinco décadas. Un trabajo realmente concienzudo (con más de 160 referencias), en el que tienen cabida desde clásicos como *Pengo* y *Q*Bert* hasta fenómenos más recientes como *Candy Crush Saga*. Un gran libro de consulta.



El videojuego a través de David Cage

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR José Altozano **PRECIO** 19 €

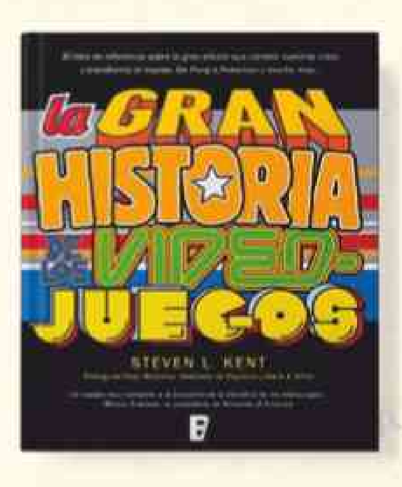
Aunque no abarque la última creación de Cage (*Detroit: Become Human*, comercializado un año después de la aparición de este libro), José "Dayo" Altozano compuso la obra de cabecera para cualquier fan del genial, y a veces polémico, creador de *Omikron* y *Heavy Rain*, indagando en su obsesión por dotar a los juegos de una narrativa cinematográfica.



El soñador de Providence

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Carlos G. Gurpegui **PRECIO** 20 €

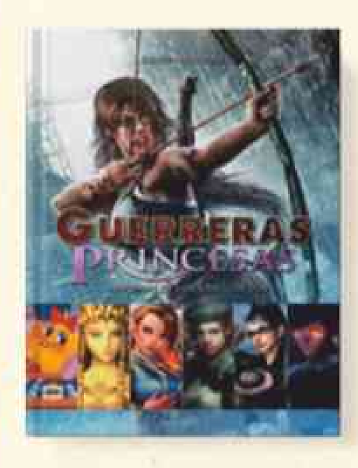
La figura de H.P. Lovecraft ha tenido un peso decisivo en la historia de la literatura, el cine y, por supuesto, los videojuegos. Carlos G. Gurpegui ahonda en la vida de este pionero de la ciencia ficción y el terror, en la mitología que creó y en su influencia en sagas tan emblemáticas como *Alone in the Dark*. Si aún sigues discutiendo con tus amigos cómo se pronuncia "Cthulhu", éste es tu libro.



La gran historia de los videojuegos

EDITORIAL B DE BOOKS
AUTOR Steven L. Kent **PRECIO** 22,80 €

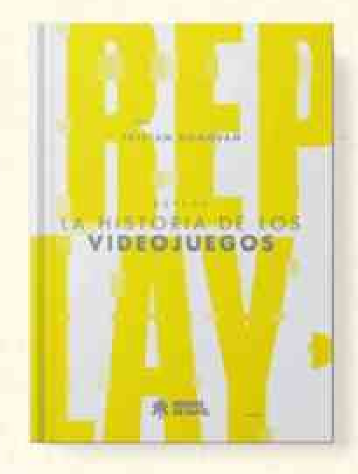
Pese a los dieciocho años que lleva sobre sus espaldas (se publicó originalmente en 2000), el libro de Kent sigue siendo todo un referente. Sus más de 600 páginas están repletas de anécdotas, datos y entrevistas sobre la historia de la industria. Le habría sentado de miedo una reedición actualizada, pero tenerlo en la estantería es un lujo.



Guerreras y princesas

EDITORIAL Ma Non Troppo
AUTOR David Martínez **PRECIO** 22,90 €

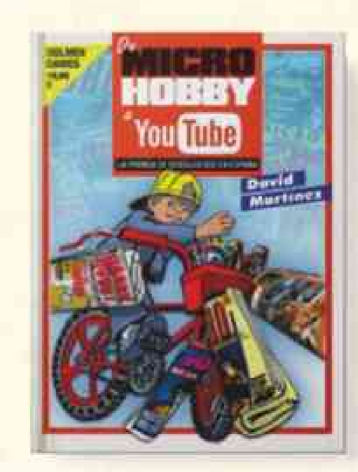
David Martínez (nuestro compañero va camino de batir el récord de libros de J.J. Benítez) muestra la evolución que han experimentado los personajes femeninos en las últimas décadas. El cliché de la damisela en apuros dio paso a auténticas heroínas, protagonistas de franquicias multimillonarias. Incluye, además, entrevistas con mujeres que trabajan en diversos campos de la industria del videojuego.



Replay: La historia de los videojuegos

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Tristan Donovan **PRECIO** 23 €

Una obra monumental, y a la vez amena, que recoge, a lo largo de 544 páginas, los orígenes de nuestro medio favorito hasta la actualidad. Donovan, colaborador de medios como Games TM o el periódico The Guardian, realizó más de 140 entrevistas para componer un tomo que plasma magistralmente la evolución de la industria del videojuego.



De Microhobby a YouTube: La prensa de videojuegos en España

EDITORIAL Dolmen
AUTOR David Martínez **PRECIO** 19,95 €

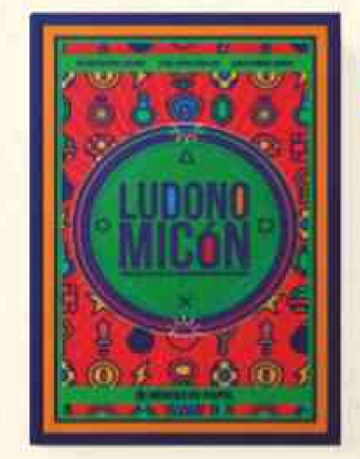
Hay bastantes libros sobre la historia de los videojuegos, pero ninguno se había centrado en la prensa que lleva analizándolos desde hace décadas. Nuestro compañero David Martínez nos invita a dar un paseo por la trayectoria de los medios especializados de nuestro país, desde los tiempos de la mítica MicroHobby hasta la irrupción de los youtubers.



Sensei 1 y 2: Diálogos con maestros del videojuego japonés

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Luis García Navarro **PRECIO** 21 € (C/U)

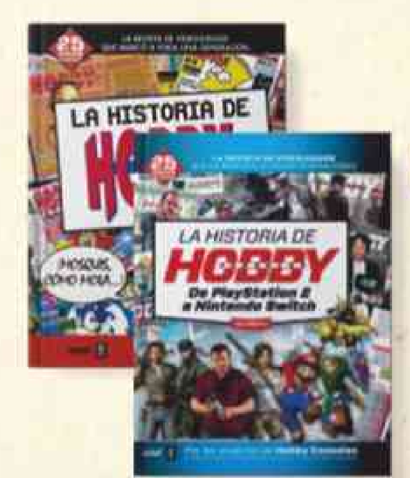
El primer tomo recopila entrevistas a leyendas como Tomohiro Nishikado, Goichi Suda, Koji Igarashi, Hironobu Sakaguchi, Toru Iwatani o Naoto Oshima. El segundo, no le va la zaga: Fumito Ueda, Tetsuya Mizuguchi, Yoko Shimomura, Masaya Matsuura...e incluso Tsurumi Roppyaku, el director del *Moonwalker* de Mega Drive.



LUDONOMICON

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES Varios **PRECIO** 19,95 €

Uno de los libros más singulares y divertidos editados en nuestro país hasta la fecha. Ricardo Martínez, Daniel Matas y Carlos Ramírez rescatan los 151 juegos más delirantes jamás creados (ojo, uno de ellos es falso y tendrás que descubrirlo por ti mismo). Desde *Seaman* hasta *Pepsiman*, pasando por el juego de SNES que Nintendo facturó para la mayonesa Ajinomoto.

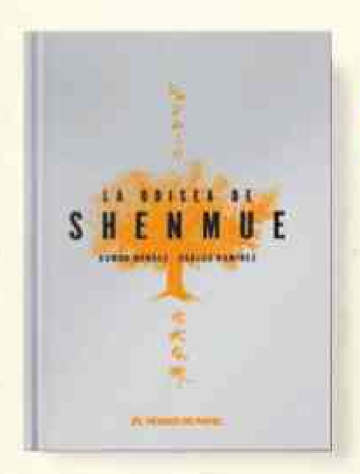


La historia de Hobby Consolas (Volúmenes 1 y 2)

EDITORIAL EDAF
AUTORES Varios **PRECIO** 25 € (cada uno)

Para celebrar el 25º aniversario de Hobby Consolas, veteranos de la cabecera y miembros actuales de la revista se reunieron para narrar su historia a lo largo de dos tomos, que combinan anécdotas con toneladas de datos en los que se refleja cómo ha evolucionado la industria desde aquel remoto octubre de 1991 hasta la llegada de Switch.

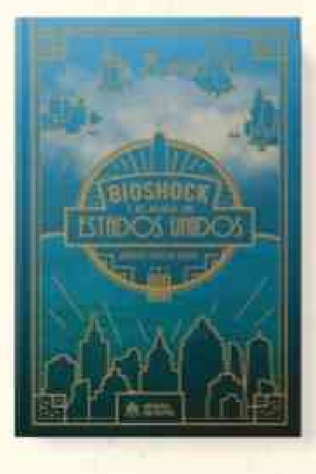
LIBROS TEMÁTICOS POR JUEGO / SAGA



La odisea de Shenmue

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES Méndez, Ramírez **PRECIO** 23 €

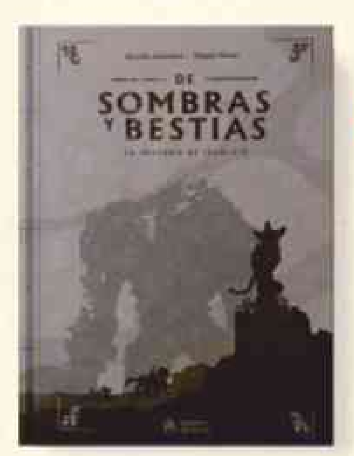
Mientras seguimos esperando la llegada de *Shenmue III*, nada mejor que revisar este estupendo libro, obra de Ramón Méndez y Carlos Ramírez, en el que se recoge la creación de las dos primeras entregas. Incluye, además, una entrevista exclusiva con el mítico Yu Suzuki (padre de la saga, amén de otros clásicos de Sega como *OutRun* o *Virtua Fighter*) y un fotorreportaje con las localizaciones reales de Shenmue.



BioShock y el alma de Estados Unidos

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Alberto Venegas **PRECIO** 22 €

La franquicia *BioShock* merecía un estudio concienzudo de sus raíces (entre ellas, la más que evidente influencia de Ayn Rand) y el mensaje que se vislumbraba detrás de las paredes de Rapture y el cielo de Columbia. Alberto Venegas salió más que airoso del desafío, con un tomo que entusiasmará a todos aquéllos que disfrutaron con la excelente trilogía creada por Ken Levine.



De sombras y bestias

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES González, Matas **PRECIO** 20 €

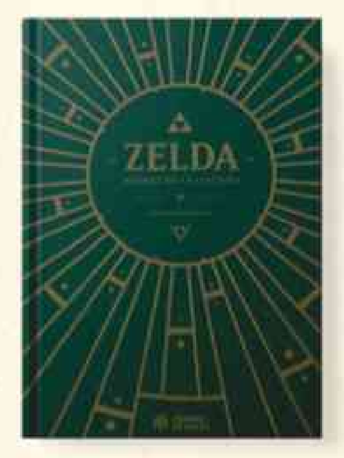
Pocas veces el videojuego, la narrativa y el arte se han fusionado tan magistralmente como en las tres aventuras creadas por el Team ICO, con Fumito Ueda al frente. *ICO, Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian* son una parte esencial de la historia de los videojuegos, y este libro, escrito por Mariela González y Daniel Matas, les rinde un más que justo homenaje a través de sus más de 200 páginas.



Portal o la ciencia del videojuego

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Eva Cid **PRECIO** 22 €

Portal apareció como un extra de *The Orange Box*, el recopilatorio que tenía a *Half-Life 2* como "plato fuerte". El tiempo, y los jugadores, elevaron a este puzle al lugar que merecía. Y su secuela fue aún más notable. Si creías saberlo todo sobre ellos, espera a leer este genial libro de Eva Cid.



Zelda: Detrás de la leyenda

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Salva Fernández **PRECIO** 23 €

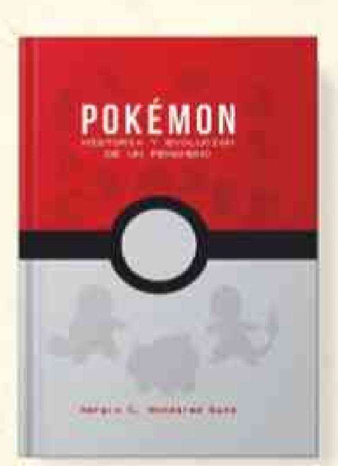
Shigeru Miyamoto plasmó en un mítico juego de Famicom Disk System la sensación de aventura que vivió de niño explorando los bosques que había cerca de su casa. Aquello fue el germen de una las sagas más queridas, y longevas, de la historia, minuciosamente analizada por Salva Fernández en este tomo, que recoge, además, el papel que jugaron otros miembros de Nintendo en la evolución de Link.



Pokémon: ¡Hazte con todos!

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Pedro Silva **PRECIO** 22 €

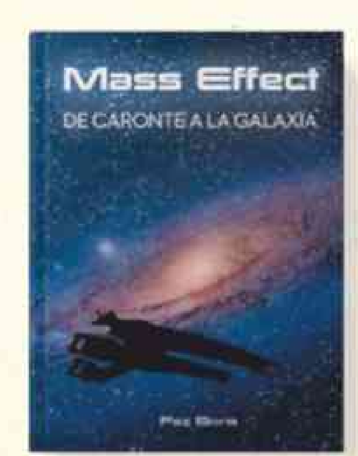
Pokémon Go pareció resucitar el fenómeno creado por Nintendo varias décadas atrás, pero, en realidad, éste jamás perdió el cariño ni la devoción de millones de jugadores. Videojuegos, mangas, animes y una mitología que iba engordando entrega tras entrega son recogidos en este libro, que indaga, además, en las raíces culturales de *Pokémon* y su relación con la naturaleza. Y, por supuesto, despliega un sinfín de curiosidades y anécdotas.



Pokémon: Historia y evolución de un fenómeno

EDITORIAL Dolmen
AUTOR Sergio C. González **PRECIO** 19,95 €

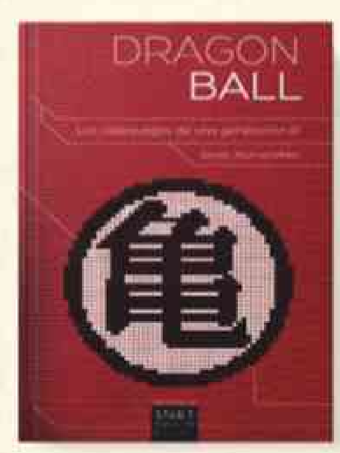
El fenómeno *Pokémon* es minuciosamente analizado por Sergio C. González en un tomo que recoge su génesis y su evolución a lo largo de sus veintidós años de historia. Conocerás cómo se gestó la franquicia y descubrirás datos, curiosidades y anécdotas que desconocías, no sólo de los videojuegos, sino de toda la lucrativa industria que se generó alrededor de Pikachu y compañía.



Mass Effect: De Caronte a la galaxia

EDITORIAL Dolmen
AUTOR Paz Boris **PRECIO** 19,95 €

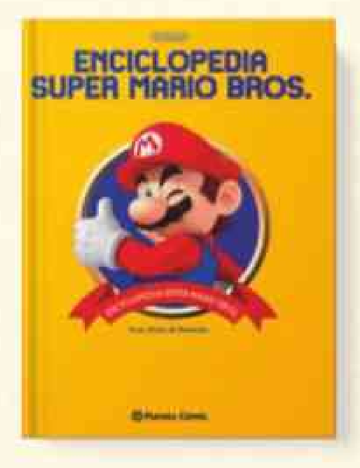
Los que conocemos desde hace muchos años a Paz Boris, veterana dentro de la prensa del videojuego, sabíamos que estaba destinada a escribir un libro sobre *Mass Effect*, la saga de sus amores. Su contagiosa devoción por la franquicia de BioWare ha dado como fruto 256 páginas que recogen desde la misma concepción de la saga, y sus fuentes de inspiración, hasta el cierre de la trilogía del comandante Shepard.



Dragon Ball (Vol. 1)

EDITORIAL START-T Magazine Books
AUTOR David Jaumandreu **PRECIO** 18 €

Este primer tomo (seguimos esperando el segundo con verdadera ansia) analiza todos los juegos de Dragon Ball (incluyendo recreativas y maquinitas LCD) comercializados entre 1986 y 1997. Una obra deliciosamente minuciosa que te descubrirá títulos tan desconocidos como el debut de Son Goku en los videojuegos de la mano de Epoch y su Super Cassette Vision. Y eso es sólo una fracción de lo que te espera dentro.



Enciclopedia Super Mario Bros

EDITORIAL Planeta Cómic
AUTORES Varios **PRECIO** 30 €

Para conmemorar el 30º aniversario de *Mario*, Nintendo lanzó una exhaustiva enciclopedia de 256 páginas que recogía todas las aventuras protagonizadas por el fontanero, desde su debut en NES hasta *Super Mario World 3D*. Planeta la ha editado primorosamente en España con cientos de ilustraciones, pantallas y una apabullante cantidad de datos. Tantos que, si ya peinas canas, necesitarás una lupa para leerlos todos.

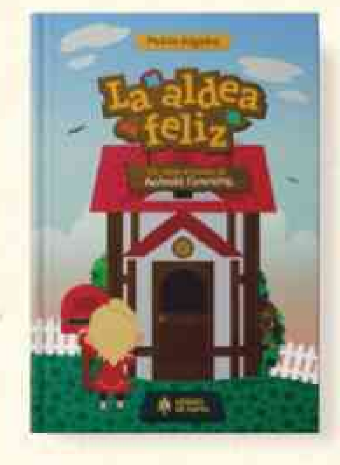
Ha sido difícil, por no decir doloroso, elegir veinte libros dentro la abultadísima oferta editorial de nuestro país. Si buscas más joyas sobre sagas concretas, no te pierdas "Resident Evil: Pandemia" (Dolmen), "Más Allá del Tiempo" y "Yo Shepard" (Héroes de Papel) o "Sherlock Holmes" (STAR-T Mag Books).



Final Round: El legado de Street Fighter

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Joaquín Relaño **PRECIO** 28 €

Este espectacular libro desgrana toda la historia de la legendaria saga de lucha: los juegos, los personajes, los crossovers con otras franquicias, el merchandising, los mangas y cómics, los animes, las bandas sonoras... Un auténtico festín a todo color, que hará las delicias de los mitómanos de Ryu y que no tiene nada que envidiar a los libros oficiales editados por Capcom.



La aldea feliz

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Pablo Algaba **PRECIO** 20 €

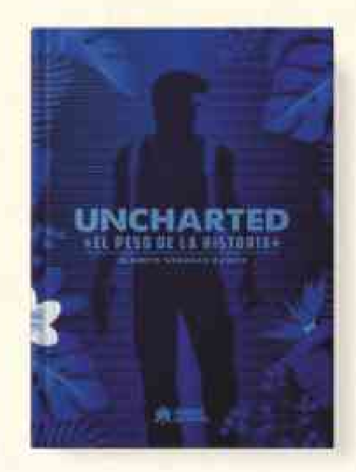
Alguien ajeno al universo *Animal Crossing* podría pensar que se trata de una de las franquicias más infantiles de Nintendo, aunque la realidad es más oscura y apasionante. El estupendo libro de Algaba desvela todo lo que se esconde detrás de ese vecindario poblado por animales. ¿Sabías que todo partió de los experimentos con un cartucho de N64 dotado de un reloj interno? Pues es lo menos sorprendente que descubrirás en sus páginas.



Dragon Ball Dai Budokai

EDITORIAL EDAF
AUT. Quesada, Sánchez-Migallón **PRECIO** 28 €

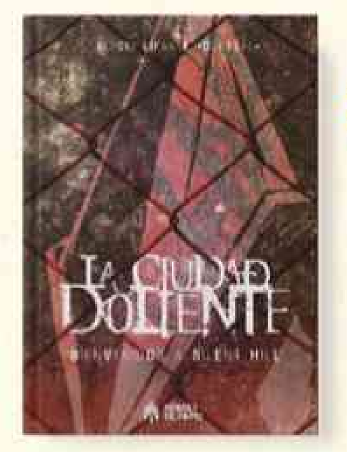
Tenía que pasar: nuestros mayores expertos en Dragon Ball se han fusionado para crear el libro definitivo sobre los videojuegos de la saga. Son 220 páginas a todo color que recogen todos los juegos basados en el manga de Akira Toriyama a lo largo de 30 años de Kamehamehas y fusiones. Entre infinidad de datos, curiosidades y pantallas, incluye las puntuaciones que recibieron en su día en las páginas de Hobby Consolas.



Uncharted: El peso de la historia

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Alberto Venegas **PRECIO** 22 €

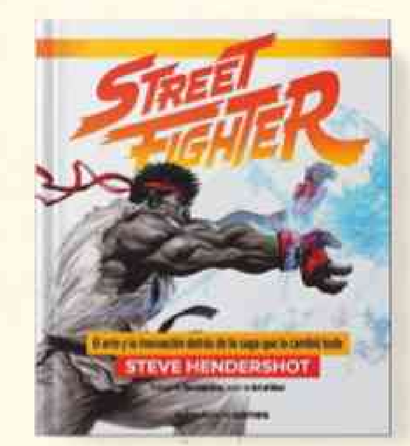
Nadie mejor que un historiador para plasmar en un libro cómo Naughty Dog introdujo elementos de la historia de la humanidad en las aventuras de Nathan Drake. Además, Alberto Venegas profundiza en los orígenes de la saga *Uncharted*, su evolución, el desarrollo de cada entrega, los obstáculos a los que se enfrentó el estudio y la influencia y el legado que ha dejado su obra en otros videojuegos actuales.



La ciudad doliente

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Sergio Lifante **PRECIO** 22 €

Hubo una época maravillosa en la que Konami revolucionó los videojuegos de terror de la mano de *Silent Hill*. Tras aquella primera pesadilla, vino otra aún más portentosa, y un par de entregas sobresalientes más antes de iniciar una decadencia que podría haber salvado el cancelado *Silent Hills* de Hideo Kojima. Este libro detalla todas las entregas, las buenas y las "menos buenas", y el legado de una franquicia que todos añoramos.



Street Fighter

EDITORIAL Minotauro
AUTOR Steven Hendershot **PRECIO** 40 €

Más de 300 páginas dedicadas en cuerpo y alma al fenómeno *Street Fighter* por su 30º aniversario. Arte, entrevistas, la historia de la saga, todos sus personajes, información inédita hasta la fecha e incluso consejos de algunos campeones mundiales de la saga te esperan dentro de este espectacular tomo, que explora, además, el impacto de *Street Fighter* en la cultura popular.



La Leyenda Final Fantasy VII

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES Courcier, El Kanafi **PRECIO** 22 €

Traducción al castellano del magistral libro escrito por Nicolas Courcier y Mehdi El Kanafi (editado originalmente en Francia por Pix'n Love), en el que se detalla la creación de *FFVII* y el brutal impacto que provocó entre los usuarios de PSOne y la industria del videojuego en general. Héroes de Papel también ha editado en nuestro país los no menos notables tomos dedicados a *Final Fantasy VIII* y *Final Fantasy IX*.



Smash Bros Land

EDITORIAL STAR-T Magazine Books
AUTOR Víctor Porras **PRECIO** 19 €

Aunque en nuestro país no goza de la misma popularidad que en EE.UU. (donde es una religión), la saga *Smash Bros* es una de las más queridas por los mitómanos de Nintendo, entre otros motivos, porque reunió desde el principio a los principales personajes de la casa, en un plantel que no ha dejado de engordar con los años. Éste es el primer libro en castellano que recoge el legado de la franquicia y su creador, Masahiro Sakurai.



Sonic the Hedgehog

EDITORIAL Planeta Cómic
AUTORES Varios **PRECIO** 50 €

Este contundente tomo levantó una enorme expectación entre los fans de la mascota de Sega. No es para menos: sus 248 (enormes) páginas recogen la historia de Sonic, con declaraciones de Yuji Naka y otros miembros del Sonic Team, arte promocional, ilustraciones inéditas hasta la fecha y mucho más. Una edición de gran calidad, imprescindible para fans del mítico erizo de Sega.



Batman: Un héroe de videojuego

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR José Luis Ortega **PRECIO** 23,95 €

Nuestro compañero JL Ortega afrontó una tarea titánica: reseñar más de tres décadas de videojuegos protagonizados por Batman. Desde el mítico juego isométrico de Ocean Software de 1986 hasta las distintas entregas de la saga *Arkham* producidas por Rocksteady. Incluye declaraciones exclusivas de Jon Ritman y prólogo de Claudio Serrano, la "voz" de Batman.

LIBROS PARA AMANTES DEL RETRO

Amstrad Eterno

EDITORIAL Dolmen **AUTOR** Atila Merino **PRECIO** 23,90 €



Con un espectacular diseño horizontal, en homenaje a la gama CPC, este libro desgrana en 256 páginas a todo color la historia de Amstrad y recoge los mejores juegos que se lanzaron para el mítico ordenador, además de homebrew, periféricos y mucho más. Cuenta con prólogos de José Luis Domínguez, Víctor Ruiz y los hermanos Oliver.

La historia de Nintendo Vol. 1,2,3

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Florent Gorges **PRECIO** 22-23 € (C/U)



Tres auténticos tesoros que recogen la historia de Nintendo desde sus inicios como fabricante de naipes y juguetes hasta su entrada en el mundo de las consolas con las TV-Game, las Game & Watch y la mítica NES. El tercer tomo incluye material e información exclusiva sobre la trayectoria de NES en España, creado para la ocasión por Marçal Mora "Retromaquinitas". Indispensables.

Continue Play?

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES J. Relinque, J.M. Fernández **PRECIO** 22 €



Tras una ardua labor de investigación, Jesús Relinque "Pedja" y José Manuel Fernández "Spidey" arrojaron luz sobre una de las facetas menos conocidas de la industria española: la fabricación de máquinas recreativas. Una historia protagonizada por auténticos pioneros. Los mismo autores también firmaron el no menos genial "Génesis", dedicado a los juegos españoles de 8 bits, pero, por desgracia, está descatalogado.

La Biblia de Super Nintendo

EDITORIAL Minotauro
AUTORES Varios **PRECIO** 40 €



Planeta, a través de su sello Minotauro, ha empezado a editar en España las colosales Biblias de Pix'n Love, y la primera en llegar ha sido la dedicada a SNES. Un tocho maravilloso de 424 páginas a todo color con información e imágenes de cientos de juegos, incluyendo las mayores rarezas del catálogo de la 16 bits de Nintendo. Y la portada es absolutamente deliciosa.

Mega Drive Legends

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 29,95 €



La editorial Game Press debutó con este hermoso tomo de 184 páginas, en el que encontraremos los 154 cartuchos más legendarios de Mega Drive, además de los distintos modelos de consola, periféricos, campañas publicitarias e información detallada, e inédita, de cómo se trabajaba en Sega España y se elaboraban las traducciones al castellano de algunos juegos, además de una entrevista a Paco Pastor.

El mundo del Spectrum +



EDITORIAL Dolmen **AUTORES** Varios **PRECIO** 23,90 €



El segundo libro firmado por el equipo de El Mundo del Spectrum (el anterior está descatalogado) profundiza en el legado del mítico microordenador creado por Sir Clive Sinclair, prestando atención a los principales programadores de la época, la música del ZX Spectrum, sus inolvidables carátulas y mucho más. Un incunable para atesorar en la estantería.

Hardcore Gaming 101 presenta: Sega Arcade Classics

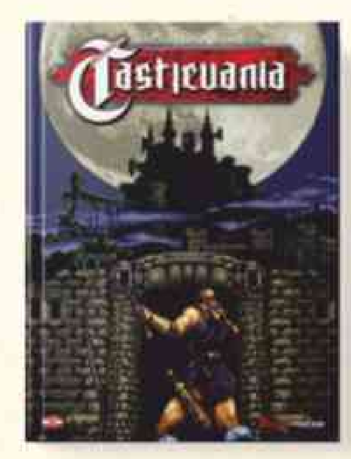
EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 29,95 €



Las recreativas más legendarias de Sega (*OutRun*, *After Burner*, *Golden Axe*, *Shinobi*, *Alien Storm*, *Space Harrier*...) desfilan en este tomo, que presenta imágenes mejoradas y ocho páginas extra respecto a la edición original que lanzó Hardcore Gaming 101. Asimismo, recoge sus adaptaciones para sistemas domésticos y sus secuelas. Y toda la saga *Alex Kidd*, analizada al detalle.

Hardcore Gaming 101 presenta: Castlevania

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 29,95 €



El libro de cabecera para cualquier seguidor de la familia Belmont. Desgrana cada una de las entregas oficiales (y no oficiales) de la franquicia, títulos cancelados, cronología, la censura que sufrió en Occidente, merchandising, sus inolvidables bandas sonoras... en una edición mejorada y ampliada con diez páginas adicionales respecto al lanzamiento original de Hardcore Gaming 101.

Maestros del Doom

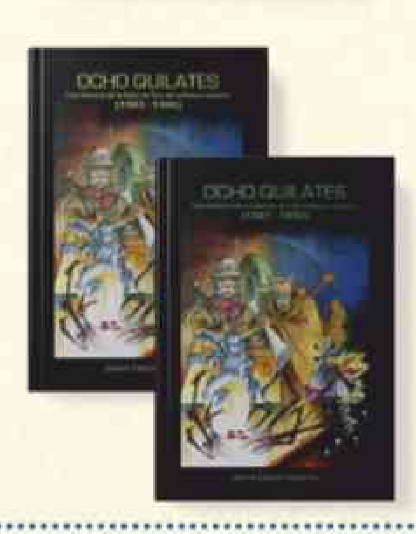
EDITORIAL Es Pop Ediciones
AUTOR David Kushner **PRECIO** 19,95 €



Convertido en todo un clásico fuera de nuestras fronteras, el magistral libro de David Kushner aterrizó por fin en las librerías españolas de la mano de Es Pop Ediciones, y sólo podemos decir que la larga espera mereció la pena. Si disfrutaste en su día con *Wolfenstein 3D* y *Doom*, espera a conocer la historia de sus creadores. Ojalá llegue algún día a España la otra joya de Kushner: "Jacked", la crónica de cómo se creó la franquicia *Grand Theft Auto*.

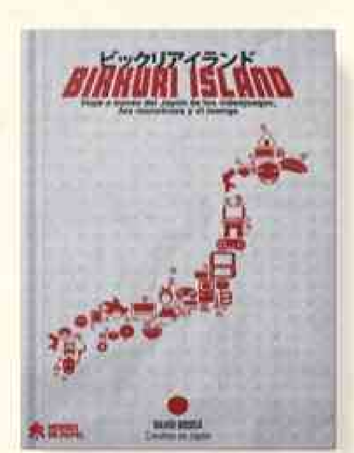
Ocho Quilates (1983-1986) (1987-1992)

EDITORIAL Ocho Quilates
AUTOR Jaume Esteve **PRECIO** 18,72 € / 22,88 €



Jaume Esteve firma la apasionante crónica de la llamada Edad de Oro del Software Español, desde los primeros pasos de la industria en 1983 hasta su decadencia en 1992, cuando los estudios sucumbieron ante la irrupción de las consolas y los ordenadores de 16 bits. Repleto de datos, curiosidades y entrevistas a titanes del soft español.

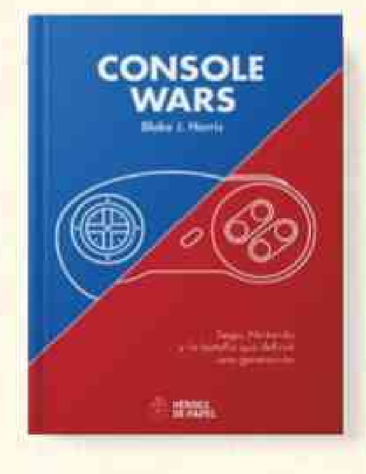
Si eres un amante del retro, cuentas con una abundante bibliografía en castellano sobre el tema, que no deja de engordar mes tras mes. Hemos seleccionado los mejores lanzamientos editoriales sobre las sagas, las consolas y los ordenadores que marcaron nuestra infancia.



Bikkuri Island

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR David Boscá **PRECIO** 22 €

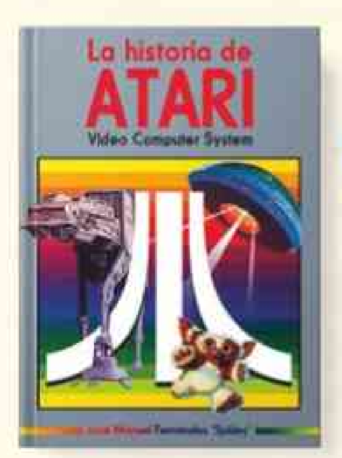
David Boscá, más conocido en Youtube como "Creativo en Japón", comparte su nutrida experiencia como cazador de chollos en las tiendas de videojuegos japonesas en este delicioso libro, que casi podría catalogarse como una guía de viajes. Si tienes planeado visitar el país del sol naciente, no olvides meterlo en la maleta. Indica las mejores tiendas, consejos para descifrar las etiquetas de los juegos y mucho más.



Console Wars

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Blake J. Harris **PRECIO** 26 €

La apasionante historia de la rivalidad entre Sega y Nintendo, a principios de los 90, narrada con maestría por Harris a través de las declaraciones de pesos pesados de la industria como Tom Kalinske (por entonces CEO de Sega América). Marketing agresivo, tácticas comerciales rastreras y la irrupción de un tercer competidor, Sony, que cambiaría para siempre el mercado. Se prepara una película basada en el libro.



La historia de Atari Video Computer System

EDITORIAL Dolmen
AUTOR J.M. Fernández **PRECIO** 19,90 €

La Atari 2600 sentó las bases de la industria del videojuego y también estuvo a punto de cargársela con el célebre "crash" de 1983. José Manuel Fernández "Spidey", colaborador de RG España, narra la historia de la consola con declaraciones del mismísimo Nolan Bushnell en un tomo que repasa todos los lanzamientos de Atari. Son 260 páginas rebosantes de nostalgia de la buena.

La aventura colosal

EDITORIAL Dolmen **AUTOR** Jesús Martínez del Vas **PRECIO** 23,90 €



Muchos chavales de los 80 aprendieron inglés gracias a las aventuras conversacionales, odiseas en las que avanzábamos a base de teclear comandos. JMV, colaborador de RG España y miembro de El Mundo del Spectrum, desgrana el legado del género, en 240 páginas a todo color que incluyen una amplia sección dedicada a los juegos desarrollados en España.



Recuerdos de Commodore

EDITORIAL Dolmen
AUTOR Javier Couñago **PRECIO** 19,95 €

Muchas veces olvidamos que, además del ZX Spectrum y el Amstrad CPC, la España de los 80 también contó con un "tercer bando" dentro de la guerra de los 8 bits: Commodore 64. Javier Couñago, del portal Commodore Spain, nos adentra en el legado del mítico ordenador con este estupendo libro, que entusiasmará a los que lo tuvieron en casa...y a los que seguimos envidiando su impresionante sonido.



Hardcore Gaming 101 presenta: La guía de los matamarcianos

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 25,95 € / 29,95 €

En cualquiera de sus dos ediciones (tapa blanda o tapa dura), es un tesoro que aglutina el legado de instituciones como *R-Type, Aleste* o *Thunder Force*. Aunque comparte la fabulosa portada original de Hardcore Gaming 101, la edición en castellano añade material inédito, como sendos artículos dedicados a *Hydorah* y *Super Hydorah* y una entrevista a Locomalito y Gryzor87.

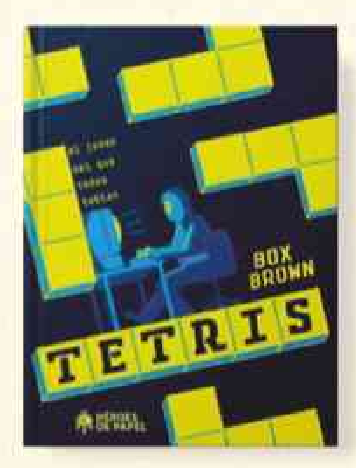


100 máquinas recreativas que hicieron historia

EDITORIAL EDAF **AUTORES** Varios **PRECIO** 25 €



Un ejército de veteranos de la prensa, incluidos algunos miembros de esta casa, rememoran los años dorados de los salones recreativos a través de un centenar de máquinas legendarias. Un precioso libro rebosante de información y recuerdos de una era que todos añoramos. Su formato apaisado se diseñó con un propósito: explotar al máximo sus espectaculares capturas.



Tetris

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Box Brown **PRECIO** 20 €

Por falta de espacio, no hemos podido incluir un apartado dedicado a cómics, pero habría sido un crimen dejar fuera la obra de Box Brown, en la que se narra, a través de viñetas, la creación de *Tetris* a manos de Alexey Pajitnov y la cruenta disputa que entablaron Atari, Nintendo y Sega por hacerse con los derechos del juego. Una absoluta delicatessen que enamorará a todos aquéllos que siguen soñando con tetraminos.



Service Games: El auge y caída de Sega

EDITORIAL Game Press
AUTOR Sam Pettus **PRECIO** 28,45 €

La historia de uno de los gigantes del sector desde sus inicios en 1951 hasta su despedida como fabricante de hardware doméstico, incluyendo, por supuesto, su encarnizada rivalidad con Nintendo. La edición en castellano, imprescindible en la estantería de cualquier seguero, incorpora un capítulo extra dedicado a Sega España, con declaraciones de antiguos empleados de la compañía.



Super Nintendo Legends

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 32,95 €

Este espectacular tomo desgrana toda la historia de SNES, sus distintos modelos, periféricos, campañas de marketing y os sorprenderá con los distintos prototipos que Nintendo barajó antes del diseño final. Además, analiza 238 juegos de su catálogo e incluye información inédita del desembarco del "cerebro de la bestia" en España, de la mano de Jesús Moreno, ex-jefe de marketing de Nintendo Ibérica.

LYNX

30º ANIVERSARIO DE UNA PORTÁTIL INCOMPRENDIDA

La historia del videojuego ha demostrado que tener el mejor hardware o el más puntero no basta para triunfar. Ésa fue, por desgracia, la historia de Atari Lynx...

Las palabras de Dave Needle, una de las mentes tras el diseño y la creación de Atari Lynx, resumen, de forma magistral, el proceso de creación y el fracaso de esta mítica consola, una portátil adelantada a su tiempo, tanto en tecnología como en concepto. "Estoy muy orgulloso de Lynx. Siempre lo he estado y siempre lo estaré. Es una cuestión de orgullo, de que nadie ha creado nada mejor en doce años. Todo lo que Lynx necesitaba era un precio reducido y un gran catálogo de software. Y la culpa, en ambos casos, recae sobre Atari". Es un drama recurrente, que, como la propia historia, se repite de forma cíclica y que nos viene a recordar una lección vital en el mundo del videojuego: no siempre lo mejor triunfa, no siempre la tecnología más puntera es la que conecta con la gente. Ésta es la historia de Atari Lynx, una de las mejores y más avanzadas portátiles de la historia, pero también una de las más incomprendidas...

Una historia digna de Silicon Valley

La génesis de Atari Lynx es digna de una historia de Silicon Valley, como puedan ser la de Apple o la de otras compañías con orígenes humildes. En este caso, los principales padres de Atari Lynx (a saber, Dave Needle, R.J. Mical y David Morse) se conocían de una época anterior en la que trabajaron juntos. En concreto, de la etapa en la que crearon el Amiga 1000 (o A1000), el exitoso ordenador de Commodore con capacidad multimedia. Needle fue el ingeniero responsable de los chips personalizados del Amiga; Mical, del interfaz (entre otras cosas); y Morse era el cofundador de la compañía. Trabajaron juntos hasta, aproximadamente, 1984, año en el que Amiga Corporation se convirtió en una división de Commodore y la gestión de Jack Tramiel acabó por asquear a la gente, que o se iba de la compañía o era despedida. Así, el trío siguió su camino en trabajos muy distintos. Morse, por ejemplo, acabó como manager de software en Epyx, una reputada compañía recordada por sus juegos para ordenadores de 8 bits durante la década de los 80.

Fue en esta época cuando el hijo de Morse le preguntó que por qué no hacían una consola portátil con pantalla a color para poder jugar en cualquier sitio. Así, a la luz de un restaurante, durante una reunión para comer, entre los tres empezaron a garabatear en una servilleta cómo sería el diseño de esa máquina, todavía sin nombre en aquella época. Esa servilleta, igual que el garaje de Steve Jobs, fue el pistoletazo »



UN EQUIPO GANADOR

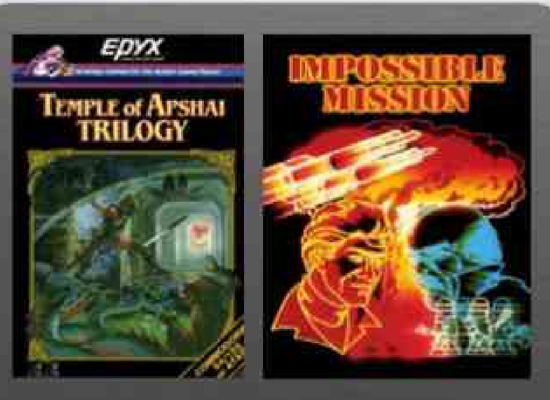
Pocas veces un tándem de personas ha creado tanto hardware. Es el caso del fallecido Dave Needle y R.J. Mical, dos ingenieros americanos que no sólo dieron forma a Atari Lynx, sino también a otras máquinas que quizá conoces...

DAVE NEEDLE

Coarquitecto e ingeniero clave en la creación del Amiga 1000 y responsable directo de algunos de sus chips personalizados. También fue decisivo en la creación de Lynx y de 3DO. Falleció el 20 de febrero de 2016, a los 68 años.

ROBERT J. MICAL

Otro pionero, que dio sus primeros pasos creando juegos para Williams Electronics, para después ayudar a crear el Amiga (fue el responsable de su interfaz, entre otras cosas) y también Lynx y Panasonic 3DO.



EPYX Y EL PROYECTO HANDY

A raíz de una petición de su hijo, David Morse, antiguo jefe de Dave Needle y R.J. Mical en Amiga Corp., contactó con ambos para proponerles el diseño de una máquina de juegos portátil. Ambos aceptaron y fueron contratados en Epyx como parte del equipo de diseño. Su trabajo en el proyecto Handy comenzó en 1986 y finalizó en 1987... aunque no se empezó a producir de inmediato. Las dificultades económicas llegaron a Epyx, que intentó vender la Handy a otro fabricante. Ni Nintendo ni Sega, con sus propias portátiles en marcha, se interesaron en ella, pero hubo más suerte con Atari. El trato fijó que la producción del hardware era cosa de Atari; del software se encargaba Epyx... utilizando Amiga, el ordenador del archienemigo de Atari, Commodore. El cierre de Epyx en 1989 acabó dejando sola a Atari con el proyecto.

» de salida para que el proyecto se pusiera en marcha. Fue cosa de Morse convencer a la empresa en la que trabajaba, por entonces la boyante Epyx, para financiar el proyecto y crear la máquina. Se le dio luz verde y consiguió que Epyx contratara en plantilla tanto a Dave Needle como a R.J. Mical, quienes, además, contaban con el respaldo de un amplio equipo de hardware y software en Epyx.

El trabajo en Handy, como acabaría llamándose el proyecto (nombre al que, por cierto, no recuerdan cómo se llegó... más allá de lo creativo que se era en aquella época con los nombres), comenzó en 1986, y terminó en 1987. Durante su creación, se probaron numerosas cosas, e incluso hubo voces críticas que querían que fuera monocroma... algo que Needle tenía claro que no podía ser. Si querían crear una máquina increíble, no podían hacer concesiones... y la pantalla era una de esas cosas irrenunciables.

Adelantada a su tiempo

Ésas son las palabras que siempre resuenan, o que casi siempre se cuelan, cuando se habla de Handy. Como en el caso de Amiga, se crearon chips con funciones específicas, los llamados "Mikey" y "Suzy", encargados de gestionar la CPU y el proceso gráfico de la consola, respectivamente. Entre muchas de sus virtudes, gracias a la habilidad de Needle, fueron pioneros a la hora de rotar sprites y deformarlos... algo que, mucho tiempo después y sólo en parte, Super Nintendo replicó con su modo 7. Tampoco era nada desdeñable su paleta de color, de 4.096 tonos, los mismos que el Amiga. Suzy también hacía las veces de Blitter, un chip de coproceso, que, además, tenía funciones como la detección de colisiones de todos los elementos de pantalla o controlar el scroll de los fondos multicapa. Eran funciones y logros impensables para la época. ¿El problema? Algunos componentes, como la pantalla, no eran baratos, y su consumo de energía era bastante alto. La pantalla monocroma siempre estuvo en boca del sector más crítico dentro de Epyx...

Así llegamos a 1987. Con el proyecto prácticamente terminado, el panorama dentro de Epyx había cambiado, y la bonanza con las ventas de juegos de 8 bits se había reducido considerablemente. Para Epyx, no era factible fabricar la consola y comercializarla. Fue entonces cuando se abrió la posibilidad de encontrar un compañero de aventuras, un socio que se encargara de la fabricación de la consola, mientras que Epyx se encargaría del software. Y no servía un socio cualquiera: por eso, empezaron con Nintendo. Gracias a Henk Rogers, el empresario y emprendedor que logró asegurar los derechos de *Tetris*, consiguieron cerrar una cita en las oficinas



SU TAMAÑO, SU ALTO PRECIO Y SU CONSUMO ELÉCTRICO, UNIDOS AL BAJO APOYO DE LAS THIRD PARTIES, CONDENARON AL FRACASO A LYNX

de Japón, donde, al menos, les escucharían. El discurso para vender la consola fue bastante agresivo y, según alguno de los testigos, no gustó en exceso en Nintendo... hasta el punto de que pidieron que se fueran de allí. Henk intercedió y, en un clima un tanto tenso, los responsables de Nintendo les pidieron que esperaran en la sala. A los pocos minutos, volvieron con dos sospechosas cajas de cartón que, en su interior, guardaban sendos prototipos de Game Boy y un Cable Link para mostrarles su capacidad multijugador. Fueron las primeras personas de fuera de la compañía que pudieron ver la portátil de Nintendo mucho antes de su lanzamiento.

El monocromo jarro de agua fría

Tras la demostración, un gélido jarro de agua fría cayó sobre la comitiva de Epyx desplazada a Japón. Su principal baza acababa de esfumarse, porque ya tenían su propio proyecto. Tantearon otras opciones, como Sega, que tampoco se mostró interesada... aunque el propio Needle afirmó antes de fallecer que, claramente, les fusilaron parte de sus ideas y diseños en Game Gear, hasta el punto de que, una vez fuera de Epyx y Handy, le contrataron porque había cosas en su portátil que no funcionaban correctamente, como el color en la pantalla. Quien finalmente sí vio una oportunidad de volver a la industria del videojue- »

MIKEY Y SUZY
EL CORAZÓN DE ATARI LYNX

Mikey era la CPU de Lynx y, entre otras cosas, controlaba el color en pantalla (hasta 4.092 colores), muy superior al de Game Gear o Turbo Express. Suzy, por su parte, era el procesador gráfico y se ocupaba de rutinas como las colisiones, escalar los sprites, el scroll multidireccional...

20 MARAVILLAS
PORTÁTILES DE LA ÉPOCA

Durante la vida comercial de Atari Lynx, se lanzaron un total de 73 juegos en cartucho, alguno más autoeditado tras dar a la consola por finiquitada. Éstos son los mejores.



ROAD BLASTER

¿Qué decir del clásico de la conducción arcade de Atari? Pues que este port portátil consiguió capturar su velocidad, sus mecánicas... Todo. Lo único que variaba ligeramente era el control, pero verlo en una portátil en 1990 era increíble.



TOKI

El inolvidable plataformas tuvo una de sus primeras versiones portátiles en Lynx. Otra gran conversión que, aunque se movía algo más lenta y era menos vistosa que la coin op, era y es uno de los mejores plataformas del sistema.



SHADOW OF THE BEAST

La inolvidable aventura de Reflections también tuvo su port para Lynx. Se corrigieron algunos aspectos de la versión de Amiga, pero, como contrapartida, se eliminó algún nivel. Aun así, es un titulo sobresaliente.

TODD'S ADVENTURES IN SLIME WORLD

Conversión directa de un titulo nacido en Mega Drive, este plataformas de acción y exploración proponía atravesar siete laberintos rodeados de peligros y baba. Uno de los juegos más laureados de Lynx.





BLUE LIGHTNING

Programado por Epyx y diseñado por el mismísimo Robert J. Mical, este simulador de vuelo, inspirado en *After Burner*, es uno de los títulos más emblemáticos y que mejor aprovecharon las capacidades técnicas de Atari Lynx.



NINJA GAIDEN

Otro clásico de los salones, en esta ocasión de Tecmo, que también dejó una soberbia adaptación a Lynx, a pesar de ciertos recortes de contenido. Sin duda, junto con *Batman Returns*, el mejor beat'em up con scroll lateral del sistema.



SWITCHBLADE II

Otro plataformas que provenía de Amiga, en esta ocasión protagonizado por un hombre con la misión de acabar con una horda mecanizada en cinco niveles. Acción, saltos, jefes finales... Todo, bastante asequible y muy bien puesto en pantalla.



PAPERBOY

Los clásicos de Atari tuvieron un papel central en Lynx, y las desventuras del repartidor de periódicos llegaron a Lynx con una conversión bastante digna y fiel, si bien es cierto que este port resultaba algo más lento que la máquina original.

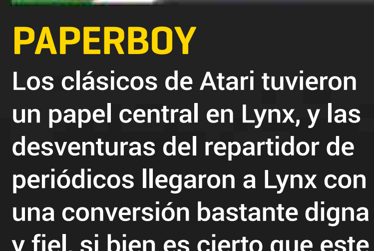
KLAX

Una de las mejores conversiones, y uno de los juegos que mejor se adaptaron a la filosofía de Lynx. Un puzle, de sobra conocido, que se podía jugar con la pantalla en vertical. Otro imprescindible del catálogo de la portátil.



GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER

Un dungeon crawler que retenía la esencia y diversión de la saga, con decenas de niveles, trampas, enemigos, atajos y llaves. Se podía jugar en cooperativo (hasta cuatro). Eso sí, los cuatro personajes seleccionables eran "telita": un androide, un punky...



DOS MODELOS Y UNA EDICIÓN ESPECIAL



LYNX I

- **DIMENSIONES:** 270 x 98 x 83 mm
- **PANTALLA:** LCD 3,5" Retroiluminada
- **RESOLUCIÓN:** 160 x 102
- **VIDA DE LAS PILAS:** 4-5 horas
- **SONIDO:** 4 canales mono
- **ALTAVOZ:** 50 mm
- **BLOQUEO:** No

LYNX II

- **DIMENSIONES:** 230 x 98 x 48 mm
- **PANTALLA:** LCD 3,5" Retroiluminado opcional
- **RESOLUCIÓN:** 160 x 102
- **VIDA DE LAS PILAS:** 5-6 horas
- **SONIDO:** 4 canales estéreo
- **ALTAVOZ:** 40 mm
- **BLOQUEO:** No

El fracaso en ventas de Lynx, comparado con el éxito de Game Boy, animó a Atari a lanzar una versión revisada que corrigiera algunos de los problemas del modelo original. Así se lanzó Atari Lynx II, una versión ligeramente más pequeña (aunque seguía siendo un buen "ladrillo"), con una pantalla ligeramente superior y, lo más importante, con un consumo inferior de pilas (se conseguía una hora más de autonomía). Entre el resto de mejoras, se incluía sonido estéreo de cuatro canales (que era mono en el primer diseño).



La Edición Marlboro no se puso a la venta, sino que la tabacalera la utilizó como premio en concursos y similares. Se estima que se crearon un total de 50, que, además, llevaban un cartucho de *Marlboro Go*, un juego de motos que no se comercializó.

LA SCENE, AL RESCATE DE ATARI LYNX

Como sucede con otros sistemas, Atari Lynx también ha tenido su propia "scene", o escena de desarrollo, que la ha mantenido viva con todo tipo de trabajos. Algunos nunca se llegaron a terminar, pero otros sí, lo que amplió de forma oficiosa el catálogo de la consola. Entre los proyectos, no faltan demos y ports de algunos juegos conocidos, como *Luchsenstein 3D* (un clon de *Wolfenstein 3D*) o el mismísimo *Pitfall*, sin olvidar clásicos como *Frogger*, *International Karate* y otros tantos. Por supuesto, también ha habido hueco para proyectos nuevos, como el J-RPG *Wyvern Tales*, que, tras ocho años de desarrollo, se lanzó en 2018, copia física incluida. También han trascendido juegos que nunca llegaron a terminarse, como *Alien vs Predator*, de Rebellion (imagen superior de este cuadro). ¿Quién dijo que Lynx estaba muerta?





Como casi todos los sistemas "muertos", Lynx cuenta con una activa comunidad en Atari Age, donde es posible encontrar proyectos de desarrollo, demos y mucho material relacionado con ella.

go por la puerta grande fue Atari, con quien firmaron el acuerdo, introduciendo cláusulas como que podrían exigir correcciones y bugs en los 60 días posteriores a la recepción del código.... Fue una trampa que utilizaron para demorar los pagos a Epyx, que acabó asfixiada y en bancarrota, y dejando sola a Atari, tanto con el hardware como con los juegos... Eso nos lleva, de nuevo, a la cita de Needle que mencionábamos al principio: la culpa de su fracaso fue, principalmente, de Atari...

Pero las bromas del destino quisieron que Atari pagara por ello. ¿Lo primero? El kit de desarrollo de Atari Lynx corría sobre ordenadores Amiga, lo que obligó a la Atari de Tramiel a comprar ordenadores de su antigua empresa y ahora rival. ¿Más? Que, al haber eliminado de la ecuación a Epyx, estaban solos para atraer a desarrolladores third party y, en cierto modo, no lo lograron por varias razones. La primera, que el marketing no fue lo suficientemente agresivo para llamar la atención de los jugadores. En segundo lugar, el precio. A pesar de que Lynx incluía numerosos accesorios, desde un maletín de transporte al cargador AC, la máquina se puso a la venta por 199 dólares, casi el doble que Game Boy. ¿Y hemos hablado de la escasa duración de las pilas? Juntos, todos estos factores echaron para atrás al gran público... algo que intentaron remediar un año después.

EL FUTURO DE ATARI - ATARI VCS

Atari ha caído y renacido muchas veces. La última, el año pasado. Esta vez, sus negocios tendrán numerosas patas, desde wearables (como una gorra con altavoces) a hardware de videojuegos. Su nueva máquina, VCS (en honor a la primera consola de Atari), tendrá procesador Ryzen, clásicos de Atari, juegos indies de PC... Tendrá una filosofía más abierta.



Atari vio una oportunidad de enderezar el barco lanzando una segunda y mejorada versión, algo más pequeña (uno de los aspectos más criticados), con un consumo de las pilas revisado (se ganaba una hora de autonomía, pero a costa de que todo el sistema se recalentara más), cuya pintura no se desconchaba como en el primer modelo y, lo más importante, a mitad de precio, al prescindir de los extras. En la página contigua, podéis ver las principales diferencias entre ambos sistemas... pero ni siquiera esas mejoras consiguieron bajar unas décimas la fiebre Game Boy, que ya era un fenómeno de masas en todo el mundo. La cosa no pintó mejor en 1991, cuando Sega lanzó Game Gear, que, gracias a sus sagas y licencias, se convirtió en la segunda consola portátil más vendida, poniendo el último clavo en el ataúd de Lynx.

Pionera hasta en funciones

Ante este panorama, Atari decidió no seguir invirtiendo más recursos en Lynx para derivarlos a Jaguar, su siguiente (y última) apuesta como fabricante de hardware en la década de los 90. Así, 1993 fue casi su último año de vida comercial, en el que recibió juegos de manera regular, para, en 1994 y 1995, tener apenas tres lanzamientos comerciales. En total, 74 juegos en cartucho (sin contar los lanzamientos independientes hechos por fans en este milenio), entre los que hay verdaderas joyas y conversiones dignas de elogio para una portátil y un hardware de finales de los 80. Es una consola que hoy sigue sorprendiendo y que deja en el aire muchas preguntas. Porque ¿qué habría sido de Lynx si Epyx la hubiera lanzado en solitario? ¿O si Atari no hubiera asegurado su compra? Como decimos, es una verdadera pena, porque, consumo de baterías aparte, era una consola adelantada a su tiempo. Algunos juegos, como *Klaxx* o *Raiden,* contaban con un modo de pantalla vertical, que nos permitía voltear la consola para jugar. ¿Y hemos mencionado su modo para zurdos? Pulsando un botón, la pantalla giraba 180º y cambiaba los controles para que los zurdos pudieran jugar más cómodamente. Son detalles que, chips aparte, invitan a mirar a Lynx con otros ojos, como la pionera que fue capaz de ofrecer, más de una década antes, ideas e innovaciones con las que otros ni siquiera soñaban. Con esta carta de presentación, ¿quién no podría estar tan orgulloso de su trabajo como Dave Needle?



CHIP'S CHALLENGE

Uno de los juegos más recordados del sistema, en parte porque en algunos territorios se regalaba al comprar la consola. Un sencillo puzle que nos invitaba a empujar bloques, evitar enemigos y recoger chips para salir de los niveles.



DRACULA THE UNDEAD

Una de las pocas aventuras point and click de Lynx, en la línea de *Monkey Island*... pero recomendada para mayores de trece años. Eso sí, sin contraseñas ni partidas guardadas, algo incomprensible.



XENOPHOBE

Había que elegir héroe y lanzarse al exterminio alien en bases espaciales. Podías acabar con ellos uno a uno o activar la secuencia de autodestrucción, regresando a tiempo a tu nave de escape. Un juego bien presentado, hasta en el sonido.



RYGAR: LEGENDARY WARRIOR

Otro gran port de recreativa y, para muchos, la mejor versión del juego, por encima de las de NES o Game Gear. Un arcade puro y duro, de acción y plataformeo, con un héroe equipado con un arma única.



BATMAN RETURNS

A caballo entre el arcade, las plataformas y el beat'em up, estamos frente a una de las mayores demostraciones visuales de la consola. Una pequeña maravilla para los ojos que se caracterizaba por una dificultad elevadísima.



CALIFORNIA GAMES

Para muchos, superado por *Alpine Games*, un juego casero editado años después de la muerte de la consola. Pero no deja de ser una recopilación de divertidos minijuegos, cada uno con sus propias mecánicas jugables. Muy entretenido.



DIRTY LARRY: RENEGADE COP

En la línea de *Batman*, un juego repleto de combates, tanto con las manos desnudas como con armas, con unos sprites bastante hermosos (tanto por grandes como por bellos), y con cierto nivel de reto.



RAIDEN

¿Otra conversión arcade? Efectivamente, y, en esta ocasión, de uno de los matamarcianos más recordados de todos los tiempos. El port de Lynx era soberbio: muy suave, con enemigos grandes... aunque tenía un leve scroll lateral.



XYBOTS

Otra notable conversión más, de un juego de tiros en laberintos 3D en los que debíamos despachar a robots, encontrar recursos... Contaba con opción para dos jugadores vía ComLynx. Por desgracia, no tenía guardado ni passwords.



SCRAPYARD DOG

El equivalente a *Mario* en cuanto a plataformas para Lynx. Un juego divertido, con unos gráficos tan brillantes como los de otros juegos de Lynx y que tampoco tenía passwords o saves (al perder todas las vidas, tocaba comenzar desde el principio).



PRESERVAR EL LEGADO

AL RESCATE DE LAS VIEJAS GLORIAS

Los recreativos son historia y los CD empiezan a corromperse, pero, por suerte, hay gente decidida a conservar los clásicos para las próximas generaciones















La reciente victoria de Nintendo al lograr cerrar varias webs que ofrecían ROM de juegos clásicos ha avivado la polémica sobre la emulación. La industria lleva muchos años luchando contra algo que considera ilegal, pero no podemos negar el papel que han jugado los emuladores a la hora de preservar un legado que, de otra manera, habría desaparecido hace mucho tiempo. Si no fuera por webs como World of Spectrum, se habría perdido buena parte del catálogo del mítico ordenador de 8 bits, y ya no hablemos de las recreativas que vivirán para siempre gracias a los esfuerzos de la comunidad de MAME. Hay compañías como Nintendo, Sega o Capcom que, desde el principio, se preocuparon por preservar su legado, almacenando documentos de diseño y el código de sus juegos. Pero otras, ya sea por desidia o por los vaivenes del mercado, se dejaron por el camino buena parte de su historia. Sólo hay que recordar lo que sucedió con *Silent Hill 2* y *3*, o con *Final Fantasy VIII*, con Konami y Square Enix reconociendo que habían perdido parte de los códigos originales. Para el coleccionista que atesora estos clásicos en su casa, no supone un drama, pero sí lo es para las propias compañías, ya que complica su adaptación a las siguientes generaciones de consolas. Porque no olvidemos que el retro, ahora más que nunca, es un negocio muy jugoso.







Nada es eterno

Los formatos magnéticos y ópticos no se diseñaron para durar eternamente. Las cintas de cassette, los disquetes y los CD tienen una vida limitada, y ya están sonando las primeras alarmas sobre éstos últimos. El lacado que protege los datos de los discos está superando su vida útil (que se calculó en torno a 20-30 años), y eso si hablamos de CD "comerciales". Los CD-ROM grabables lo tienen mucho peor. Y ahí viene el auténtico problema, porque muchos prototipos se conservaron en ese formato. A lo largo de estos años, algunos han podido ser preservados en formato ISO no de la manera más legal, aunque, en ocasiones, han sido antiguos miembros de los estudios de desarrollo los que han acabado "liberando" estos tesoros antes de que fuera demasiado tarde. Esto incluye prototipos occidentales de juegos japoneses que no llegaron al mercado, como la beta PAL del *Gekisha Boy* (el juego del paparazzi de Irem para PlayStation 2).

¿Y qué hay de los cartuchos? Bueno, de momento, podemos estar tranquilos, tal y como nos comenta Juan Santos, el dueño de TECVIA, una pequeña tienda del barrio madrileño de Vallecas, que, desde hace años, se ha convertido en un lugar de peregrinación para fans del retro. Juan era el responsable del servicio técnico de SPACO y es una de las mayores eminencias del país a la hora de reparar y modificar consolas antiguas. "Hasta ahora, nadie sabe la vida que puede tener un chip", nos comenta Juan. "En principio, se puede considerar que son eternos".

ESTO VIENE DE LEJOS

La japonesa Hamster Corporation lleva décadas dedicada a recuperar clásicos recreativos. Ya en los tiempos de PSone lanzaron ports de *Moon Cresta* o *Crazy Climber*. En PS2 incorporaron además CD de audio, y siguen en la brecha con sus *Arcade Archives* para la generación actual, donde podemos recuperar, en formato digital, joyas del calibre de *Karate Champ*, el inolvidable *Butasan* de Jaleco y buena parte del catálogo MVS de Neo-Geo.

En su trastienda, Juan guarda unos 150 prototipos de cartuchos de NES y SNES. Aun así, reconoce que, de haber sabido el demencial precio que alcanzan hoy en día algunos juegos, "se habría hecho con un almacén del tamaño de un castillo" para haber guardado todos los tesoros que pasaron por sus manos cuando trabajaba en SPACO.

Vestigios de una era dorada

Al igual que ha pasado con los CD, muchos prototipos de la era de los cartuchos se perdieron. Servidor recuerda cuando, en su primera etapa en Hobby Consolas, allá por 1992, Sega España nos enviaba sus juegos en forma de EPROM regrabables. Los chips llegaban a la redacción metidos en largos tubos de plástico, y los redactores los montábamos sobre una placa que se introducía en la ranura de cartuchos de Mega Drive. Las EPROM eran caras y, cada cierto tiempo, Sega nos las reclamaba para regrabar sobre ellas nuevos juegos. Ahí se perdieron muchas betas de juegos, pero algunas acabaron filtrándose a la red años después. Los dos ejemplos más conocidos son la primera versión de *Shinobi III* (bastante diferente al juego final) y, sobre todo, *Tecmo Cup Football Game*, un juego al estilo »





REINVENTAR LOS CLÁSICOS

Natsume nos sorprendió en 2016 relanzando su colosal *Wild Guns* de SNES a la actual generación de consolas, y no como un simple port: rehicieron los gráficos para adaptarlos al actual formato 16:9. Una jugada muy meritoria que se repetirá este agosto con la "actualización" de otra de sus joyas: *Ninja Warriors Again*, al que han dotado de juego cooperativo y dos nuevos personajes. ¡Y llegará a España en físico!

LEYENDAS EN VERSIÓN MINI

La nostalgia es un buen negocio, como queda patente en el aluvión de consolas mini que han ido apareciendo en el mercado durante los últimos años. Y todas corren sobre emuladores.



THE C64 MINI

Versión a escala del mítico ordenador, fabricada por Retro Games Ltd y distribuida por Koch Media. Lleva en memoria 64 juegos, que corren sobre el emulador VICE, pero se pueden cargar más títulos desde el puerto USB.



MEGA DRIVE MINI

El 19 de septiembre, llegará a las tiendas, con 42 juegos en memoria, emulados por M2. Ojo, porque la japonesa y la occidental no incluirán los mismos (ni los mismos mandos).



PLAYSTATION CLASSIC

La nostalgia no lo es todo: también hay que ofrecer una buena emulación, algo que no logró la PlayStation "mini". Acabó bajando de precio hasta unos tentadores 30€.

NEO GEO MINI

SNK se sacó de la manga una auténtica mini-recreativa, con diversos modelos (Japón, resto del mundo o ¡navideña!). Es preciosa, pero su emulación ha levantado críticas, debido a su calidad de imagen al enchufarla al televisor.

NINTENDO CLASSIC MINI

El fenómeno "mini" arrancó con esta preciosidad, que guarda en memoria 30 clásicos. Utiliza un software de emulación propio, creado por NERD (Nintendo European Research & Development).



SNES MINI

Un año después, Nintendo repitió la jugada, incorporando veintiún clásicos de SNES en una miniconsola que replicaba el modelo original de cada territorio. Entre los juegos, había una exclusiva: el inédito *Star Fox 2*.

» Campeones que llegó a salir analizado en la revista, aunque jamás fue distribuido en tiendas. Desde entonces, muchos otros prototipos han logrado ser rescatados, como la versión de SNES de *Shadow of the Beast* o la también cancelada adaptación de *The Shadow* (la peli de Alec Baldwin). De hecho, hace unos meses, se anunció el rescate de otra rareza inédita hasta la fecha: la adaptación a SNES del juego de mesa *Atmosfear*. Y, por supuesto, no podemos olvidar *Thrill Kill*, el juego de lucha multijugador para PSOne que EA (tras adquirir Virgin Interactive) canceló por su violencia, y que acabaría filtrándose a la red, al igual que el primer prototipo de *Resident Evil 2* (apodado *RE 1.5*) con Elza Walker como personaje jugable.

Arqueología recreativa

Si ya es complicado preservar el catálogo de los ordenadores y las consolas de nuestra infancia, hacerlo con placas recreativas es una tarea titánica que fusiona ingeniería y una devoción casi religiosa por una era tristemente perdida. Existen muchos emuladores, pero el más importante es, sin duda, MAME. Su nombre es el acrónimo de Multiple Arcade Machine Emulator y, desde su creación en el ya lejano 1997, ha ido evolucionando para sumar más y más arcades a su catálogo (según la Wikipedia, ya suma 7.000 juegos distintos y 10.000 ROM).

Tener instalado el emulador es legal, pero descargar las ROM es otro cantar: sólo puedes hacerlo si posees la placa recreativa original o si se trata de una

LOS EMULADORES HAN PASADO DE SER EL DIABLO A HABITAR EL CORAZÓN DE LAS LUCRATIVAS CONSOLAS MINI

TRABAJOS DE AMOR PERDIDOS... O TAL VEZ NO

A lo largo de las últimas décadas, se ha logrado preservar juegos que no llegaron jamás a las tiendas. Algunos son prototipos, pero otros son versiones finales que acabaron filtrándose en internet, a veces a manos de sus propios creadores. Aquí tenéis algunos ejemplos...



SUPER SHADOW OF THE BEAST (SNES)

Se presentó en el CES de 1992, pero jamás pasó de ser un prototipo. Años después, la ROM se filtró a la red.



SUPER SHINOBI II / SHINOBI III (MD)

Un caso curioso: Sega llegó a enviarnos esta versión a HC, pero nos negamos a analizarla porque parecía una beta. Seis meses después, llegó a las tiendas completamente renovado.



TECMO CUP F.G. (MD)

Salió analizado en las páginas de HC, pero su comercialización fue cancelada, debido a los recortes presupuestarios ordenados desde Japón.

ROM que se haya liberado para su uso no comercial. Dejando al margen las implicaciones legales y morales de jugar a *Strider* en tu ordenador, la labor que ha hecho la comunidad de MAME a la hora de preservar el legado de los salones recreativos es impagable, sobre todo en placas de compañías que hace décadas que quebraron, y que se habrían perdido para siempre.

Uno de los ejemplos más recientes es el rescate de *El Fin del Tiempo*, una recreativa de la compañía española Niemer que se creía perdida desde hace décadas. Gracias a la tenacidad de recreativas.org y ARPA (Asociación de coleccionistas de Recreativas y Pinballs de Aragón), un mueble de este matamarcianos de 1981 fue localizado en Zaragoza. Tras varios intentos (la dueña de la máquina lanzó una "bomba de humo" en 2015, tras asustarse ante el revuelo que había provocado la vetusta recreativa que guardaba en casa), la placa de *El Fin del Tiempo* pudo ser reparada y preservada en junio de 2018 y ya está disponible para disfrutarse en MAME. A principios del pasado año, también se logró rescatar otro incunable: *Last KM*, de Zeus Software (sí, los mismos que firmaron el *Risky Woods* de Dinamic). En esa ocasión, fue la Asociación RetroAcción la encargada de preservar esta joya recreativa "made in Spain", tras recibir la placa de manos de su programador, el donostiarra Ricardo Puerto. Lo realmente llamativo de este juego de ciclismo es que jamás llegó a verse en los salones recreativos: se comercializó en gimnasios, ya que funcionaba nada menos que con dos bicicletas estáticas acopladas a su mueble.

Aquí hay negocio

Mientras el catálogo de MAME no dejaba de aumentar, los legítimos propietarios de las ROM no perdían el tiem- »



THRILL KILL (PLAYSTATION)
Su violencia asustó a EA, que decidió cancelar su lanzamiento. Aun así, una ISO del juego acabó filtrándose, para deleite de los fans de las peleas multijugador.

ARCADE VINTAGE
Y EL MUSEO DEL VIDEOJUEGO

Hablamos con los artífices de esta iniciativa

¿Cuándo se funda Arcade Vintage y qué motivos os llevaron a crear la asociación?
Arcade Vintage es una asociación cultural creada para conservar y dar a conocer la cultura relacionada con el mundo de los recreativos y las máquinas arcade de los años 70, 80 y 90 y, en general, del videojuego clásico y su historia. Arcade Vintage fue constituida como asociación cultural en 2013 en Petrer, Alicante.

¿Cuántas recreativas y pinballs tenéis ahora mismo en el local y en el almacén?
En el local tenemos 80 máquinas. Y en dos almacenes, que llamamos "bases alpha", 200 más.

¿Cómo localizáis nuevas máquinas "para rescatar"? ¿Buscáis modelos concretos o lotes?
Hay particulares que se ponen en contacto con nosotros para cederlas a la asociación. O recreativos que cierran sus puertas y donan las máquinas. Cuando buscamos modelos concretos, lo hacemos a través de foros de internet y contactos en otros países. Los lotes suelen venir en contenedores desde Nueva York. Ya hemos traído dos, y el tercero está a punto de llenarse.

¿Es cierto que rescatasteis un montón de recreativas de un barco varado en Inglaterra?
Fue una expedición "arcadeológica" entre varias asociaciones organizada desde el foro Ukvac.com en 2011. El barco era el Duque de Lancaster y estaba varado en Belfast desde los 70. En el interior, como si de una cápsula del tiempo se tratara, se mantenía en perfecto estado un salón recreativo, pues el barco contenía un centro comercial. Nosotros no participamos de aquel rescate, pero sí preservamos una de las máquinas que allí se encontraban, *Missile Storm*. También trajimos *The Invaders* y *Asteroids* originales desde Reino Unido a través del programa "Shipping Wars" que se emitió allí. Y también está el rescate cerca de Luxemburgo de *Hang-On: Special Edition*, una auténtica rareza de Sega.

¿De qué máquinas estáis más orgullosos?
Por lo que costó traerla y porque es la niña bonita del salón, por espectacular y por los buenos ratos que pasamos con ella, *OutRun Deluxe*. Las



de monitores vectoriales son muy especiales: *Asteroids*, *Tempest*, *Omega Race*... Como antiguas, *Gun Fight*, de 1975, que es la primera con microchip. Por la restauración que se hizo y por lo mítica que es, *Tron*, que es única en España. *BreakOut* es especial por el diseño de placa de Jobs y Wozniak.

¿Cómo surge la idea de fundar el museo?
Era el salto natural de la asociación. Después de cinco años de expediciones "arcadeológicas", talleres, charlas y eventos, y con la necesidad cada vez más imperiosa de espacio para poder disfrutar de todas las máquinas (actualmente, el salón tiene 140 metros cuadrados, y pasamos a tener 900), era necesario un salto. Al ser una asociación sin ánimo de lucro y depender económicamente de los socios, el cambio siempre tenía limitaciones, así que, hace un año, decidimos trabajar en un dosier que reflejara todo nuestro trabajo, y en una propuesta detallada del museo, y comenzamos a hablar con distintos ayuntamientos. La propuesta de Ibi era inmejorable: por el espacio, la Fábrica de Rico, por la sinergia con el museo del juguete y por el equipo del ayuntamiento, que, con apasionados de los videojuegos como nosotros, vio una oportunidad que no podía dejar escapar.

¿Estará abierto todo el año?
Sí, todo el año. Sábados por la mañana y por la tarde, y otros días según la demanda, para visitas guiadas de colegios, institutos y universidades. La oportunidad que nos da Ibi en este sentido es fantástica, al incluirnos en el circuito museístico de la ciudad, con más de 22.000 visitas al año, principalmente de estos colectivos.









po. Capcom ha sido de las compañías más activas a la hora de explotar su legado, ya desde los tiempos de PSOne (con su *Capcom Generations*), e incluso Konami se animó a recuperar sus incunables de MSX en dos volúmenes para las PlayStation niponas. Namco también ha exprimido la vaca a lo largo de las sucesivas generaciones de consolas, al igual que Sega con la línea *Sega Ages*, que arrancó en Saturn (con el mejor port de *OutRun* de la historia) y continúa hoy en día con las entregas para Switch, a manos de los titanes de M2. Éstos se han convertido en los actuales reyes de la emulación para consola, debido al extraordinario mimo con el que realizan sus ports, pero tampoco podemos olvidar a la veterana Digital Eclipse, que, tras una pausa, volvió a lo grande con los maravillosos recopilatorios de *Street Fighter* y SNK. Este último, sin duda, aportó un plus, al recuperar las máquinas más antiguas de los padres de Neo Geo, con un celo que incluso les obligó a viajar en tren hasta un pueblo remoto de Japón para alquilar una placa que ni siquiera conservaban en SNK.

De los recopilatorios para consola, se pasó a los mandos Plug & Play (Jakks Pacific distribuyó algunas maravillas de Namco) y, desde hace un par de años, la fiebre reside en las versiones mini de las consolas de nuestra infancia. Nintendo arrasó con la NES y la SNES Mini, por lo que sus competidores no tardaron en replicar la jugada. Ni Neo Geo Mini ni PlayStation Classic lograron el éxito de ventas que se esperaba, pero eso no ha desanimado a Sega a la hora de presentar la esperada Mega Drive Mini. Liberados ya del terrible acuerdo con AT Games, los japoneses prometen la máxima calidad, avalados por la emulación de M2. Eso sí, olvidaos de ver juegos de Disney o deportivos, porque las licencias caducaron hace décadas. A veces, se obran pequeños milagros, como cuando Konami rescató su máquina de *X-Men* o el reciente *El Rey León* para PC, pero, para recuperar juegos con licencias, no queda otra que recurrir a la emulación.

EL MUSEO DEL VIDEOJUEGO DE IBI (ALICANTE) SE PRESENTÓ OFICIALMENTE EN ABRIL Y ABRIÓ SUS PUERTAS EN JUNIO

JUAN TECVIA

El dueño de TECVIA es toda una institución nacional para los fans del retro, y para las tiendas de toda España, que llevan años enviándole consolas japonesas para reparar o modificar. El antiguo responsable del servicio técnico de SPACO es un mago capaz tanto de meterle una salida RGB a una NES como de fabricar juegos a partir de piezas de cartuchos "donantes". En la trastienda de su local, entre consolas abiertas y soldadores, guarda 150 prototipos de NES y SNES, un vestigio de una época que todos recordamos con mucho cariño.

Un museo del videojuego

Desde España, siempre hemos mirado con envidia a otros países, donde se ha convertido la preservación del videojuego en un tema de Estado. Por ejemplo, el Computerspielemuseum de Berlín se inauguró hace la friolera de veintidós años y, desde 2011, tiene su sede en el distrito berlinés de Friedrichshain-Kreuzberg. Pero, ahora, serán los alemanes los que vengan aquí, ya que el pasado 15 de junio abrió sus puertas el Museo del Videojuego Arcade Vintage, ubicado en Ibi (Alicante). La antigua Fábrica de Juguetes Rico alberga 300 piezas entre máquinas recreativas, consolas, pinballs y ordenadores, repartidos en una superficie cercana a los 900 m². ¿Qué mejor manera de demostrar el amor por el retro que compartirlo con las nuevas generaciones en un museo dedicado en exclusiva a los videojuegos? Esta proeza es obra del Ayuntamiento de Ibi y Arcade Vintage, una asociación fundada en 2013 que convirtió un local de Petrer (Alicante) en una máquina del tiempo atestada de recreativas primorosamente restauradas. Sin duda, es un ejemplo del que deberían tomar nota otras ciudades.

Clásicos en la nube

Hace un par de meses arrancó el Kickstarter de Antstream, la primera plataforma de juego en la nube dedicada al retro. Sus responsables ya cuentan con un catálogo de más de 400 juegos clásicos, totalmente licenciados, de diversos sistemas (ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, Amiga, Mega Drive e, incluso, máquinas recreativas). La primera beta se lanzará este año en PC, Mac, Xbox One y dispositivos móviles. La tecnología avanza a pasos agigantados, pero está claro que muchos no estamos dispuestos a olvidar cómo hemos llegado hasta aquí. Para ello, es preciso preservar el pasado. Y seguir disfrutando de él. Al fin y al cabo, no hablamos de estatuas etruscas, sino de videojuegos.



EL PASADO SIEMPRE VUELVE

Los recopilatorios, tanto de recreativas como de consolas antiguas, requieren una inversión mínima en comparación a sus potenciales beneficios. ¿Quién nos hubiera dicho que acabaríamos jugando al *Knight Lore* de Spectrum en una Xbox? ¿O que jugaríamos en vertical al mítico *Ikari Warriors* de SNK mientras viajábamos en el Metro? Hasta Konami parece haber salido de su letargo y lanzó tres estupendo recopilatorios (*Castlevania*, *Contra* y *Arcade Classics*).

ENTREVISTA A **MIGUEL ÁNGEL HORNA, ElSemi**

UN TITÁN DE LA EMULACIÓN

La colosal tarea de preservar una recreativa en el MAME

Además de ser fundador de BlitWorks, formas parte del proyecto MAME y has programado emuladores. ¿Qué opinas del papel que tienen los emuladores en la preservación del videojuego?
Creo que han tenido un papel fundamental, al contribuir a que muchas personas pudieran disfrutar de juegos para los que ya no existía su hardware. Hace años, los emuladores eran vistos por las compañías de videojuegos como un peligro, pero, actualmente, es justo lo contrario: es una forma de volver a sacar juegos que, de otra forma, sería muy difícil que se pudiesen jugar, por ejemplo porque se haya perdido su código fuente. Actualmente, la mayoría de las consolas mini funcionan mediante emuladores.

¿Cómo se "rescata" una recreativa para preservarla en MAME? ¿Qué pasos son necesarios?
Lo primero es obtener un volcado de las ROM que contienen tanto el programa como los gráficos, sonidos, etc. Hacen falta unos dispositivos conectados a un PC en los que se inserta la ROM y se lee todo el contenido, para almacenarlo en un archivo. Luego, hay que identificar qué hardware utiliza la placa. MAME tiene la ventaja de que la mayoría de los chips que se utilizaban en las recreativas están ya emulados, con lo que, una vez identificados, basta con "conectar" las memorias que hemos leído a estos chips, escribiendo el código necesario para que, cuando la placa está accediendo a una de estas memorias, se devuelvan sus datos correspondientes. Aquí, es muy importante conocer el funcionamiento de los chips para poder interpretar qué es lo que están haciendo en cada momento, viendo las instrucciones que están ejecutando, y poder ir conectando los diferentes elementos de la placa en la zona de memoria, o puerto, que el procesador espera. Conectando el procesador e identificando dónde y cómo se conectan las memorias ROM y la RAM (memoria de lectura y escritura) de la placa, suele ser suficiente para poder hacer que el programa funcione y poder ir después añadiendo, poco a poco, los demás chips (vídeo, sonido, otros procesadores...).

Generalmente, la parte más complicada son los gráficos, ya que cada placa tenía su hardware específico. No existía una forma estándar de almacenar los gráficos, ni de cómo se conectaban los chips entre sí, pero la mayoría de los sistemas gráficos de las placas (y consolas) de los 80 y los 90 estaban basados en grandes planos de imágenes que se movían vertical u horizontalmente (tilemaps), que se utilizaban para hacer los escenarios, pantallas de títulos, barras de vida, etc., y objetos más pequeños que se podían pintar en cualquier posición de la pantalla (sprites), con los que se dibujaban los personajes, objetos móviles del escenario, enemigos, disparos, etc. En MAME,



hay un soporte genérico para ambos tipos de elementos gráficos que, con unas pocas líneas de código, permite configurar todas las variaciones que aparecían en las diferentes placas de recreativa. El sonido, por su parte, tiende a ser más sencillo, ya que, generalmente, se utilizaban chips ya existentes, por ejemplo de Yamaha, OKI, Ricoh... y en MAME existen librerías con todos estos chips que son fácilmente conectables.

¿En cuántos "rescates" de placas recreativas para MAME has participado?
Comencé en MAME ayudando con la emulación de las placas CPS2; después, colaboré en placas de Konami para descifrar su protección. Tras añadir a mi emulador soporte para la placa Neo Geo, también colaboré aportando mejoras al driver de MAME para ella. Aporté la emulación de un sistema taiwanés llamado PolyGameMaster, ya que lo había emulado desde cero en mi emulador, y también otro sistema bastante desconocido llamado Crystal System. Después, aporté código para la emulación de la parte gráfica del sistema CPS3 y de SEGA Model 2. También colaboré en la preservación del *World Rally* de Gaelco. Lo último que he hecho ha sido la emulación de la placa española *El Fin del Tiempo*.

¿Cuáles os han supuesto los mayores desafíos?
Uno de los mayores problemas son las protecciones que los fabricantes metían en los juegos, no para evitar la emulación, sino para evitar que les hiciesen copias del hardware y las vendiesen a menor precio (los llamados "bootlegs" o versiones pirata). Las más complicadas en las que he trabajado serían la CPS2 de Capcom y las de Gaelco. Las CPS2 estaban protegidas con un sistema criptográfico, todo contenido en un chip junto al procesador, por lo que obtener los datos sin encriptar era imposible. El sistema tardó siete u ocho años en poder emularse. Inicialmente, hubo gente que descubrió algunos resquicios en el sistema que permitían obtener los datos desencriptados y, con eso, generar una copia de la ROM sin encriptar. Y, más tarde, otras personas consiguieron descubrir el funcionamiento de todo el sistema criptográfico de la placa. En cuanto a las placas de Gaelco, introdujeron un coprocesador que tenía un sistema anticopia que no podía ser leído, y los juegos no arrancaban sin él. Hace dos años, se consiguió un método para leer estos programas, con lo que estuvo más de quince años sin que su protección pudiese romperse.

Otro desafío fue la emulación de la Model 2 de Sega, en la que corren juegos como *Daytona USA*, *Sega Rally*... Usaba unos coprocesadores para los cálculos 3D que se utilizaban en simuladores militares, y la información de estos chips no existía, o estaba clasificada, así que tuvimos que, comparando los programas que corrían en juegos que existían en dos versiones de la placa (una con un coprocesador comercial y la otra con el desconocido), "adivinar" cómo se codificaban las instrucciones de estos coprocesadores. Todo esto supuso bastantes meses de trabajo que, al final, culminaron con la emulación de la placa.

¿Qué opinas de los recopilatorios y ports de recreativas que han ido apareciendo en los últimos años para plataformas domésticas? ¿Cuáles son tus favoritos?
Yo creo que estos recopilatorios son una opción muy acertada por parte de los desarrolladores originales, ya que son juegos que ya demostraron su capacidad de enganchar jugadores en el pasado, por lo que tienen un éxito un poco más asegurado que sacar un juego de cero y, además, tienen un tiempo de desarrollo mucho menor, por funcionar la mayor parte de ellos con emuladores. La ventaja del emulador es que, si funciona bien, sólo hay que escribirlo una vez, y ya funciona para todos los juegos. Actualmente, mis favoritos son los de Neo Geo de ACA que hay disponibles para las consolas de hoy en día.

> "ANTES, LOS EMULADORES ERAN VISTOS COMO UN PELIGRO; AHORA, LAS CONSOLAS MINI LOS UTILIZAN"

LAST KM

EN BUSCA DE LA RECREATIVA PERDIDA

El programador de Zeus Software, Ricardo Puerto, en colaboración con la Asociación RetroAcción, recuperó haces unos meses una recreativa para Gaelco que se creía totalmente perdida. Veintidós años después, RetroGamer rescata una parte de la historia del desarrollo de las máquinas arcade en nuestro país.

Por Julen Zaballa García

Last KM nunca ha sido un total desconocido para los aficionados a la retroinformática. Uno de sus creadores, el programador Ricardo Puerto, había mencionado en numerosas entrevistas la existencia de esta recreativa elaborada para Gaelco en 1995. Sin embargo, al igual que el Arca de la Alianza, se desconocía su ubicación.

Las primeras informaciones sobre *Last KM*, pasadas ya más de dos décadas, están recogidas en *LOAD"": Historia del videojuego vasco (1985-2009)*[1], donde Puerto repasa las producciones de Zeus Software, y sitúa la creación de *Last KM* en el marco de sus relaciones con Gaelco, tras el cierre de Dinamic. Los fundadores de Zeus, Ricardo Puerto y Raúl López (grafista), se enteraron de que en Barcelona había una empresa que se dedicaba a producir máquinas recreativas. Su nombre era Gaelco y había sido creada en octubre de 1985 por los antiguos miembros de Tecfri Xavier Valero, Josep Quingles y Luis Jonama. En su catálogo ya disponían de éxitos como *Squash* (1992), *Splash* (1992), *World Rally Championship* (1993) y *Alligator Hunt* (1994).



» [Arcade] La recuperación de *Last KM* entusiasmó a toda la comunidad de aficionados a los arcades.

Puerto recuerda que contactaron con los catalanes y que, en una de las primeras conversaciones telefónicas, les informaron de que disponían de su propia placa JAMMA[2] para la que desarrollaban los juegos. Fueron a la ciudad condal y se reunieron con el equipo de Gaelco "con quienes estuvimos hablando sobre cuestiones técnicas y sobre cómo trabajaban". La mayor motivación de los creadores de *Risky Woods* (1992) era poder dar un salto cualitativo en su desarrollo como estudio. "Para nosotros, hacer videojuegos para recreativas era como entrar en la Fórmula 1", comenta su programador; y la placa de Gaelco "superaba con creces la potencia de los Amiga con los que habíamos trabajando hasta entonces". "Aunque era un reto enorme, vimos que lo podíamos abordar y no dejamos escapar la oportunidad". Nacía el proyecto de arcade de disparos *Biomechanical Toy*[3].

De Barcelona se llevaron a San Sebastián el kit de desarrollo de Gaelco: unos cables conectados a los joystick y un monitor, todo metido en cajas de madera. Según comenta Puerto, toda la programación se hacía desde un PC conectado a la placa JAMMA mediante un ensamblador cruzado "que hacía de intérprete entre los dos sistemas". Así, se podía trabajar en el ordenador con un lenguaje de programación. Al volcar el contenido a la placa, el ensamblador se encargaba de que entendiera las instrucciones, "consiguiendo que todos los procesos y pruebas se hicieran muy rápido".

DESARROLLO EN CUATRO SEMANAS

Sin embargo, el desarrollo de *Biomechanical Toy* se complicó y su entrega a Gaelco se fue dilatando. Entre los meses de abril y mayo de 1995 llegó una nueva propuesta del socio y cofundador de Gaelco, Luis Jonama, a »







» [Arcade] Gaelco se convirtió en la referencia española de la industria de los arcades durante la década de los ochenta y noventa, con placas tan legendarias como *Big Karnak*, *World Rally Championship*, *Squash*, *Thunder Hoop* y *Alligator Hunt*.

[1] Estudio histórico del periodista Julen Zaballa García sobre el desarrollo de videojuegos en el País Vasco, en colaboración con Centro cultural Tabakalera de Donostia-San Sebastián. Más información en: **http://bit.ly/VideojuegoVasco**.

[2] JAMMA es un estándar de cableado para máquinas arcade.

[3] Hace unos meses se descubrió un prototipo de *Biomechanical Toy* para Gaelco con el nombre *BioPlayThing Cop*, con una banda sonora y algunos efectos de sonido diferentes a la versión que, finalmente, llegó a los salones recreativos.

» través de una llamada telefónica. “Pensábamos que era para preguntarnos sobre *Biomechanical Toy,* porque íbamos muy retrasados. Tanto, que solía pasarse por el estudio cada dos o tres meses para ver cómo lo llevábamos”, comenta Puerto. Pero el motivo de aquella llamada era otro bien diferente. “Tenía en mente un segundo proyecto que, según él, podíamos hacer muy rápido, en un mes, y con ello ganar un poco de dinero”. Al grafista Raúl López[4] tampoco le importaba demasiado la falta de ingresos “porque estábamos haciendo lo que nos gustaba y vivíamos en casa de nuestros padres”.

La propuesta de Gaelco era crear *Last KM*, una nueva recreativa de ciclismo ad hoc para un local que se ubicaba en Las Ramblas de Barcelona. Presumiblemente y, según fuentes consultadas, el destino era el conocido salón recreativo New Park. Luis Jonama añadió algunas propuestas adicionales. “Quería que la máquina tuviera conectada dos bicicletas estáticas. Los jugadores tendrían que subirse y pedalear para superar los niveles del juego. Si tomaban una pendiente o querían aumentar la velocidad, tenían que darle a los pedales más rápido y más fuerte”.



» El programador Ricardo Puerto (izquierda) tuvo que reutilizar algunas viejas placas Jamma de Gaelco para programar este *Last KM*.

Para la programación del prototipo de *Last KM*, Zeus Software reaprovechó las herramientas que habían desarrollado para *Biomechanical Toy*. En cuanto al hardware, el juego funcionaba sobre un modelo de placa JAMMA de Gaelco[5], “pero con una serie de recortes de memoria”. "Nos obligaron a reutilizar un par de placas que tenían de otras máquinas antiguas y que no estaban preparadas para las necesidades de este juego", comentan los máximos responsables de Zeus. Adicionalmente, añadieron un cable e implementaron un protocolo de comunicación "muy chapucero", en palabras de Puerto, para conectar las dos bicicletas y así incentivar la competición entre los jugadores. “Este sistema de comunicación generaba más problemas que ventajas”, critica el programador de *Hundra* y *Comando Tracer*. El intercambio de datos entre las dos bicicletas estáticas era paupérrimo, y se hacía a una velocidad bajísima. "A un bit por segundo", recuerda amargamente. Más trabajo tuvieron los grafistas liderados por Raúl López. “Tengo el recuerdo de que seguía trabajando con el *Deluxe Paint*, un Amiga y su monitor de tubo. Era la solución más práctica”.



» [Arcade] El peque de la foto que aparece en *Biomechanical Toy* es el programador Ricardo Puerto.

“Partimos de la idea de un ciclista sobre un trayecto con rectas, subidas y bajadas que era donde se notaba el cambio de presión en el pedaleo. Por suerte, teníamos libertad total en el diseño de decorados, así que nos llevamos toda la estética gráfica que nos gustaba al mundo del videojuego”. En opinión del vasco, “el mayor atractivo era reproducir pequeños tramos de San Sebastián, como la Bahía de la Concha y la subida al monte Igeldo donde, en esa época, estaban los maravillosos tamarindos tal y como se ve en el juego. Ahora la idea puede parecer una tontería, pero en su momento no existía ningún juego en el que te movieras por decorados que te recordaran a un tramo real de la ciudad”.

López y su compañero en Zeus Juanma Ripalda cogieron una motocicleta y recorrieron la capital guipuzcoana, dedicando varias jornadas a fotografiar las calles, paredes, túneles, carreteras, barandillas, edificios, viviendas, caseríos, zonas peatonales...

Una vez reveladas las fotos en papel, los grafistas utilizaron un vetusto escáner para digitalizar las imágenes y convertirlas en sprites. “Es verdad que se ahorraba mucho trabajo con respecto a empezar desde cero cualquier gráfico, y el realismo que te daba partir de una imagen digitalizada era muy atractivo”, considera López, aunque cree que “no tenían el mismo encanto que los realizados pixel a pixel desde cero”. “Partíamos de imágenes escaneadas a 256 colores y teníamos que reducirlas progresivamente a 15 colores porque, con escáner o sin él, las limitaciones gráficas de la placa base seguían siendo las mismas”, comenta.

MECÁNICAS DEL JUEGO

Last KM recuerda mucho al *World Rally 2 Twin Racing* (Gaelco, 1995), donde el jugador debe llegar a meta en el mejor tiempo posible, compitiendo contra la máquina o contra otro jugador. Se puede seleccionar uno de los diez ciclistas

4 En la actualidad, López se dedica al montaje cinematográfico y ganó un Goya al Mejor Montaje por la película *Handia* (febrero 2018).

5 Según el socio de RetroAcción, Miguel Ángel Horna ‘ElSemi’, “la placa de *Last KM* es la misma que la de *Biomechanical Toy*. Lleva un Motorola 68000 a 12MHz y tiene 64KB de RAM. El juego ocupa en ROM unos 3,5 MB y el audio son muestras comprimidas en ADPCM”.



» [Arcade] Al igual que *World Rally 2*, *Last KM* llevaba dos recreativas conectadas entre sí, posibilitando partidas competitivas.



» [Arcade] La mecánica de juego muy sencilla: subirse a la bicicleta estática, pedalear e intentar llegar el primero. Eso sí, la toalla para secar el sudor no venía incluida en el mueble.

» [Arcade] Después de más de 20 años, los gráficos creados por Raúl López continúan luciendo de muerte.

» [Arcade] Los vascos pasaron los nombres reales de los deportistas por una picadora, dando como resultado nombres como Peperoni.

» [Arcade] La jugabilidad y el estilo visual de la recreativa *Last KM* recuerda a otros clásicos del videojuego español, como *Perico Delgado, Maillot Amarillo* y *Tour 91*, ambos desarrollados por Topo Soft en 1988 y 1991, respectivamente.

disponibles, cuyos nombres recuerdan sospechosamente a ilustres de la década de los noventa. Además, cada uno cuenta con un nivel específico de velocidad, potencia y resistencia "que en realidad no afectaba al desarrollo del juego", afirma Ricardo Puerto. "Realmente, eran todos iguales".

Cada circuito disponible (ciudad, pueblo y montaña) tiene su propia dificultad y perfil de carrera. El jugador, subido en la bicicleta estática, tenía que pedalear a toda velocidad para avanzar. Durante el recorrido, accederá a varias rampas donde la resistencia de la bici se activará automáticamente haciendo más difícil la subida. Esto obliga a adaptar la cadencia de pedaleo a uno de los tres piñones disponibles (seleccionables mediante unos botones de color rojo y azul situados en el manillar de la bicicleta) para ir más cómodo sobre el sillín.

En cuanto al estilo visual, *Last KM* es similar a otros videojuegos clásicos españoles de la época, como *Perico Delgado, Maillot Amarillo* (1988) y la fase de contrarreloj de vista lateral de *Tour 91* (1991), ambos de Topo Soft.

PUESTA A PUNTO

Para finales de mayo, el prototipo de *Last KM* ya estaba terminado, a falta de los efectos de sonido y la música; así que decidieron utilizar los FX del *World Rally Championship* y música sin licenciar. En concreto, un MOD de 'Chase' de la banda sonora de *El Expreso de Medianoche*, de Giorgio Moroder.

La instalación y puesta a punto de la recreativa quedó en manos de Puerto. Acudió al salón New Park de Las Ramblas, donde fue testigo de cómo el sistema de comunicación entre las dos »




» El equipo de grafistas de Zeus Software tomaron más de un centenar de fotografías de San Sebastián y sus alrededores durante la gestación del juego. En la imagen de la derecha se puede ver a Juanma Ripalda y Maite R. Ochotorena en un descanso de la sesión fotográfica.

[6] Jonama comenta que era "una práctica habitual". Se sabe que el exitoso *World Rally Championship* de Gaelco se probó en un salón recreativo en el barrio de Sants (Barcelona).

[7] Además del prototipo *Last KM*, se localizó diverso software que, desde la Asociación RetroAcción, se está analizando.





» Las fotografías originales fueron escaneadas y transformadas al estilo pixel art con un nivel de detalle asombroso. Sobre estas líneas podéis ver el paseo de la Playa de la Concha con su característica barandilla, todo un icono de San Sebastián, en la vida real y cómo fue reproducido en la recreativa.

» bicicletas estáticas "fallaba más que una escopeta de feria". "Habíamos hecho que fueran sincronizadas, pero la comunicación entre el hardware generaba muchos problemas". El programador tuvo que ingeniárselas y elaborar en menos de dos semanas un nuevo sistema de comunicación. "Hice que fueran por predicción. Si la bicicleta estática estaba acelerando, le mandaba los datos a la otra. Esta preveía y calculaba en qué posición concreta iba a estar, teniendo en cuenta la aceleración de la primera, y todo esto se trasladaba al juego". No obstante, el sistema no era fiable. "Había que tener en cuenta que los datos no estuvieran corruptos, algo que era bastante habitual si se analiza el precario sistema de comunicación entre las bicis".

ARCADE RECUPERADO 22 AÑOS DESPUÉS

Tras los últimos retoques, fue el momento de "medir la recaudación" del prototipo de *Last KM*, según cuenta Luis Jonama. "Si superaba la prueba, lo fabricaríamos en serie"[6]. Nunca llegó a comercializarse, y acabó cayendo en el olvido. Las razones hay que buscarlas en la llegada de los gráficos 3D a recreativas como *Virtual Racing* o *Ridge Racer*, que generaron un cambio de tendencia entre los jugadores.

Veintidós años más tarde, ha sido el propio Ricardo Puerto quien ha sacado a la luz la recreativa *Last KM* y la ha hecho llegar a la Asociación RetroAcción.

Durante todo este tiempo, la placa JAMMA que se creía perdida dormía en el fondo de una caja de cartón, junto con más material de Zeus Software[7], en la casa de los padres de Ricardo Puerto. Las buenas relaciones con miembros de la Asociación RetroAcción le han animado a ceder este material, bajo el compromiso y la obligación de proteger, conservar y documentar la recreativa para las futuras generaciones, "y ponerla a disposición de aquellos que estuvieran interesados".

Precisamente, a este respecto, el socio de RetroAcción Miguel Ángel Horna 'ElSemi' se ha encargado de preservar digitalmente la recreativa *Last KM* y enviarla al MAME Team. Desde finales de enero de 2018, la emulación de la recreativa española está implementada en el conocido emulador. En la actualidad, la placa forma parte de los fondos del Museo de Informática Histórica de la Universidad de Zaragoza. ■



» En la actualidad la placa de *Last KM*, cedida por Ricardo Puerto, forma parte de los fondos del Museo de la Informática Histórica de la Universidad de Zaragoza.

AGRADECIMIENTOS

La elaboración de este reportaje no hubiera sido posible sin la inestimable ayuda de Ricardo Puerto, Raúl López, Salvador Peydro, Luis Jonama, Miguel Ángel Horna 'ElSemi', Tais San José y las asociaciones RetroAcción, A.R.C.A.D.E (Hospitalet de Llobregat, Barcelona), Arcade Vintage (Petrer, Alicante) y A.R.P.A. (Zaragoza).

¿EL HERMANO DE LAST KM?

La recuperación de *Last KM* supuso obtener una pieza más en la reconstrucción histórica del videojuego en nuestro país, en concreto, de la industria patria de los arcades. Una labor que sería irrealizable sin la ayuda conjunta y desinteresada de investigadores, periodistas, aficionados y asociaciones. En el caso que nos ocupa, la recreativa de Zeus Software para Gaelco ha sido la palanca necesaria para conocer otros productos similares.



» El software se instaló inicialmente en unas bicicletas Salter M-745 Pro Cycle. (Foto: Recreativas.org).

Desde hace un tiempo, fuentes de la Asociación A.R.C.A.D.E. tenían conocimiento de una recreativa con el nombre en clave '*Salter*'. Al parecer, se trataba de una máquina de ciclismo que se vendió a gimnasios. Las primeras teorías apuntan a que Salter, una compañía barcelonesa dedicada a la fabricación de equipos y aparatos para gimnasios, llegó a un acuerdo con Gaelco para desarrollar un software de entrenamiento e incluirlos en unas innovadoras bicicletas estáticas con televisión.

Hasta ahora, se creía que Gaelco había externalizado este desarrollo en Zeus Software, a quienes les dieron "libertad total", tal y como recuerda el grafista Raúl López. "Lo



» Peydro comenta que estas bicis de gimnasio tuvieron un éxito considerable, vendiendo unas 3.500. (Foto: Salter).

único que nos indicaron es que tenía que tener tres niveles, cada uno con su propia dificultad, y que debía incluir un tiempo máximo para superarlo". De estos recuerdos, se puede deducir que los creadores de *Big Karnak* querían matar dos pájaros de un tiro: aprovechar el encargo para construir una nueva recreativa para su catálogo y, posteriormente, adaptar el trabajo de Zeus a las necesidades de Salter.

Un par de socios de Arcade Vintage llegaron a localizar y a adquirir varios modelos de las bicicletas Salter Cardioline Pro Cycling, donde supuestamente se implementó, *Last KM* y han confirmado que el software incluido se aleja de la propuesta de videojuego de Zeus Software. Aún así, mantiene muchos elementos en común: gráficos, animaciones de los ciclistas, aspecto pixel art en 2D y la reconstrucción de los escenarios.

En Retro Gamer hemos preguntado al director de Salter, Salvador Peydro, y éste descarta esta hipótesis. "He revisado las fechas de los planos de fabricación y la primera es de diciembre 1993, dos años antes que *Last KM*, y puede que se pusiera a la venta a principios del 94 [1]". "El origen surge durante la retransmisión de una etapa del Tour de Francia, y nos inspiramos en la información que aparecía en pantalla: perfil de la etapa, diferencia de tiempo entre la cabeza y los perseguidores... Proyectamos realizar un simulador de la carrera para amenizar y motivar a los usuarios en sus entrenamientos cardiovasculares, porque, por esas fechas, las bicicletas únicamente ofrecían la información básica de tiempo, distancia y velocidad".

Peydro cuenta que contactaron con Gaelco para el desarrollo del programa de entrenamiento, "ya que ellos tenían experiencia en videojuegos"; mientras que toda la fabricación de las bicicletas se hizo en las instalaciones de Salter. Los responsables de *Thunder Hoop* les presentaron "un videojuego en blanco y negro [2] mucho más simple que el implementado en las bicis". El desarrollo "duró más de un año", según cuenta el director de Salter. "Se equipó a la máquina con un cambio electrónico que permitía modificar el desarrollo de la bici en función de la condición física y el perfil del usuario. De hecho disponía de varios perfiles de etapa con distintos puertos de montaña".

Este innovador software de entrenamiento inicialmente se instaló en los modelos de bicicletas Salter M-745 Pro Cycle, que incluían una televisión a color de 14 pulgadas.

No obstante, ante la necesidad de ofrecer variedad en equipos cardiovasculares para los gimnasios, se aplicó también en la bicicleta reclinada M-752 Pro Reclimber y en el simulador de escaleras M-743 Pro Stepper.

A día de hoy continuamos sin saber a ciencia cierta qué apareció antes, el sistema de entrenamiento de Salter o el videojuego *Last KM*. Lo que sí parece claro son las similitudes que existen entre ellos y, muy probablemente, estas coincidencias radiquen en que ambos utilizaron las mismas referencias: los juegos de ciclismo *Perico Delgado, Maillot Amarillo* (1988) y *Tour 91* (1991), ambos de Topo Soft.



1 La fabricación de la línea Salter Cardioline Pro Cycling duró hasta 2004.

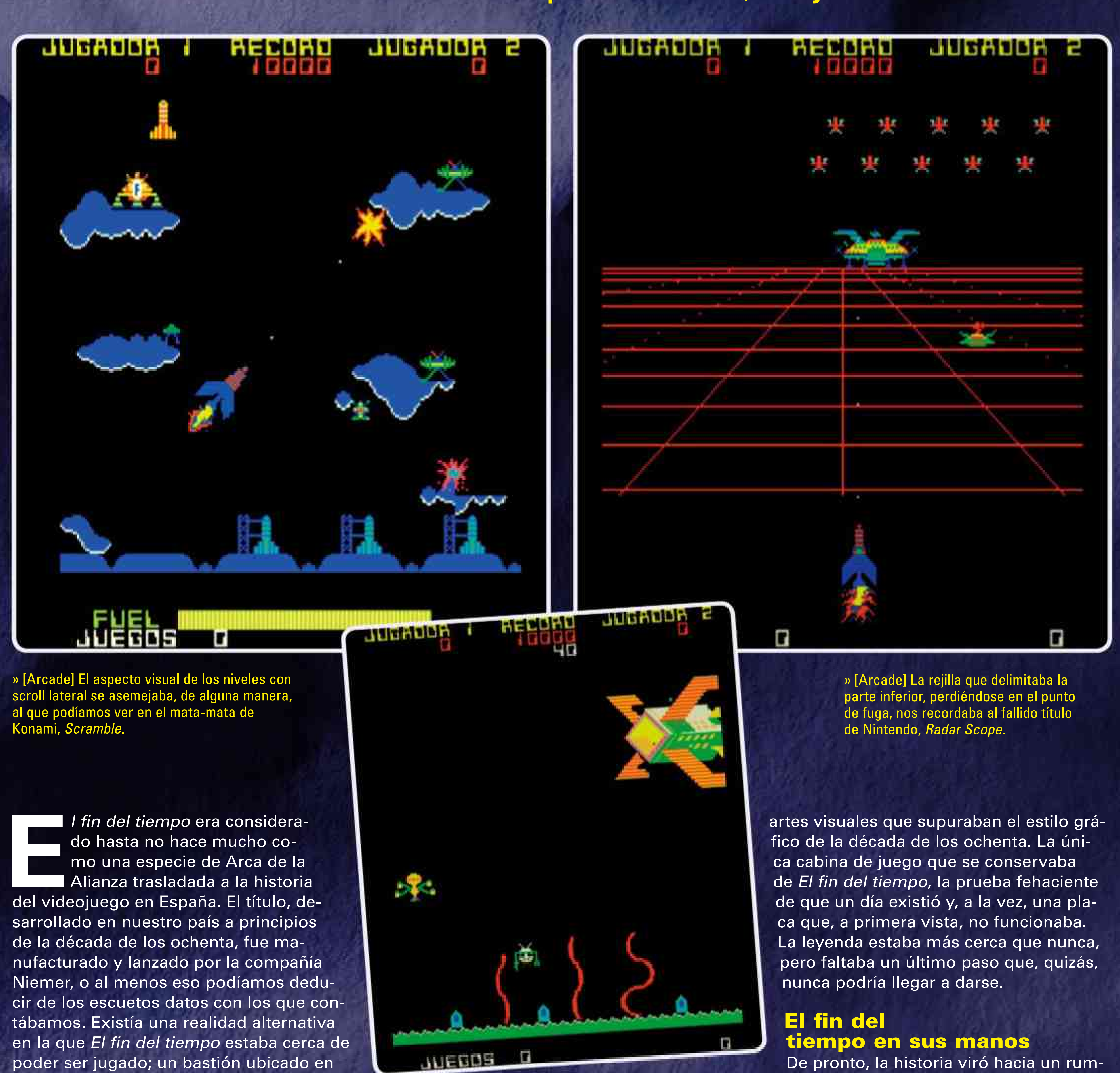
2 Por la descripción que realiza el directivo de Salter, Salvador Peydro, todo apunta a que era la segunda etapa del videojuego *Perico Delgado: Maillot Amarillo* (Toposoft, 1989)



UNA AVENTURA INTERESTELAR

Por Jesús Relinque "Pedja"

Cuenta la leyenda que existían una serie de tesoros del videojuego español, recreativas que apenas se dejaron ver durante la década de los ochenta en un puñado de salones y bares, desapareciendo en silencio, sin dejar apenas huellas o rastros tras su misteriosa estela. Hasta que un buen día, la leyenda se hizo realidad.



» [Arcade] El aspecto visual de los niveles con scroll lateral se asemejaba, de alguna manera, al que podíamos ver en el mata-mata de Konami, *Scramble*.

» [Arcade] La rejilla que delimitaba la parte inferior, perdiéndose en el punto de fuga, nos recordaba al fallido título de Nintendo, *Radar Scope*.

» [Arcade] En este nivel, extraños tentáculos emergían desde las profundidades de la tierra para capturar nuestra nave. Los primos lejanos de Cthulhu se merecían pasar por la plancha.

El fin del tiempo era considerado hasta no hace mucho como una especie de Arca de la Alianza trasladada a la historia del videojuego en España. El título, desarrollado en nuestro país a principios de la década de los ochenta, fue manufacturado y lanzado por la compañía Niemer, o al menos eso podíamos deducir de los escuetos datos con los que contábamos. Existía una realidad alternativa en la que *El fin del tiempo* estaba cerca de poder ser jugado; un bastión ubicado en Zaragoza, más en concreto, en el salón de una persona ajena al mundillo del retrovideojuego. Un salón en el que brillaba una máquina con destellos procedentes de una luz remota, casi ancestral. En el centro de la estancia, el tesoro de los tesoros: una cabina de pantalla polvorienta, madera negra y artes visuales que supuraban el estilo gráfico de la década de los ochenta. La única cabina de juego que se conservaba de *El fin del tiempo*, la prueba fehaciente de que un día existió y, a la vez, una placa que, a primera vista, no funcionaba. La leyenda estaba más cerca que nunca, pero faltaba un último paso que, quizás, nunca podría llegar a darse.

El fin del tiempo en sus manos

De pronto, la historia viró hacia un rumbo completamente inesperado. David Torres, responsable del sitio web *recreativas.org*, dedicado a la preservación del videojuego arcade español, nos pone en contexto antes de narrar el siguiente capítulo del relato: "Esther, la poseedora de la recreativa, conservaba la máquina en muy »



» El arte gráfico que lucía el flyer de *El fin del tiempo* era una obra impactante, desde las gelatinosas pupilas del comandante de los profundos hasta el casco de la rubia enfundada en el mono rojo.

» [Arcade] Una captura del ránking de puntos que otorgaba cada enemigo derribado en el título. Aquí echamos de menos a los chocos a la plancha. Se ve que no posaron para la foto.

» [Arcade] El título del juego y la compañía que lo manufactura, Niemer. Poder contemplar esta pantalla casi cuarenta años después de que la máquina se perdiera en la vorágine del tiempo es una pasada.

» buen estado estético y con su placa original, en realidad, un milagro teniendo en cuenta las aberraciones y transformaciones que hacían los operadores de la época para adaptar nuevos juegos y amortizar estas máquinas. Pero lo más increíble fue saber que la cabina procedía del bar de un familiar. Además de todo el tiempo que había estado guardada la máquina, ella tenía el deseo de pedir ayuda para que volviera a funcionar. Allá por 2015 hubo un primer intento de preservación gracias a aficionados del mundillo como Rockman, Arcadehacker y Ricky2001, que hoy pertenecen al proyecto de *recreativas.org* y que por aquel entonces ya planeaban preservar placas españolas a través del foro de la Asociación de Usuarios de Máquinas Arcade y Pinballs, la AUMAP. Se ofrecieron a desplazarse a Zaragoza con el objetivo de reparar la placa, con la intención de que, de esta manera, pudieran hacer las lecturas pertinentes de las memorias en pos de preservar el juego. Lamentablemente, la dueña de la máquina, abrumada por la cantidad de mensajes que recibió, dio un paso atrás y desapareció del mapa".

Tres años de espera

Desde una perspectiva objetiva, nos parece del todo comprensible la situación que se dio en el mencionado año 2015. Por un lado, la postura de aquellos aficionados y coleccionistas, los cuales se asomaron por la pequeña rendija que se había abierto en una especie de mágico portal capaz de transportarles a 1981, año en el que se fecha la aparición de *El fin del tiempo*. Una postura en la que la pasión aumentó hasta el punto de descarrilar, siendo un vaso comunicante directo con Esther, que no pudo más que alejarse de la vorágine de mensajes e intentos infructuosos de comunicación que procedían de la masa de usuarios. Sin embargo, tres años después, ocurre lo





» [Arcade] La fase definitiva del juego nos coloca en el fragor de la auténtica batalla. El platillo volante -similar a ese del que desembarcaron Yupi y Astrako en su día- asola a la ciudad sin ninguna compasión.



» [Arcade] Este nivel resultaba harto complicado dado el extraño y estrambótico movimiento que lucía nuestra nave espacial, la cual giraba con una brusquedad inusitada en cualquiera de las direcciones disponibles.

impensable. La poseedora de la reliquia reaparece. Torres nos habla de cómo se llevó a cabo el trasvase de información: "A comienzos de 2018, la dueña de la recreativa volvió a tratar de intentar pedir ayuda para reparar la máquina. Contactó con la Asociación ARPA (Asociación de coleccionistas de Recreativas y Pinballs de Aragón), y como ellos no se dedicaban a reparar maquinas, la derivaron a Oscar Marín".

Llegados a este punto, no resulta nada complicado recrear mentalmente las escenas vividas por el equipo encargado de reparar la máquina, como si fuera una película de aventuras reproducida plano a plano. La información recabada hasta el momento en medios como la indispensable página web de *recreativas.org* o el libro *Continue Play?*, publicado por Héroes de Papel (libro que le dedica todo un capítulo a *El fin del tiempo* y su leyenda) no hacían más que alimentar el ansia de poder echarle el guante encima a la placa de Niemer.

David Torres nos cuenta a continuación algunos detalles, tan interesantes como curiosos, de los procesos de reparación, preservación y emulación: "Para reparar la placa se necesitó más de una semana, mientras que para el volcado de las memo-

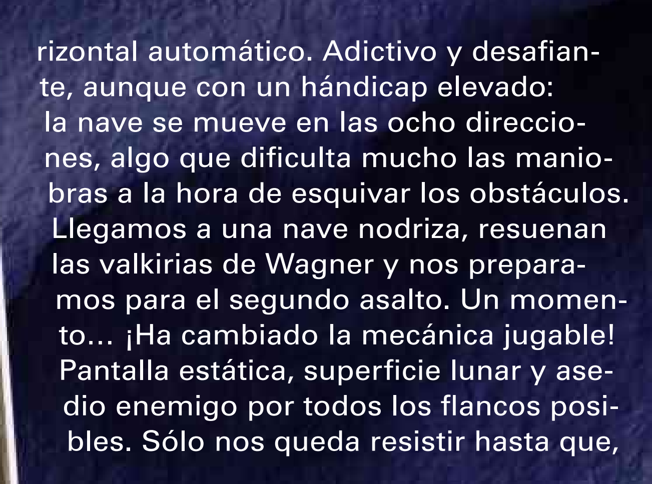
RESULTABA SORPRENDENTE QUE UN MATAMARCIANOS DEL 1981 PUDIERA INTEGRAR VARIAS MECÁNICAS

rias hizo falta un equipo más especializado, debido a la antigüedad de ciertos componentes. Había que asegurar que las lecturas de las mismas fueran completamente fiables, algo que demostraba la importancia de volcar y recuperar estos datos antes de que se llegasen a corromper y se volvieran irrecuperables. Por su parte, la emulación también provocó dolores de cabeza, ya que no se contaba con ningún tipo de documentación del particular hardware sobre el que se ejecutaba el código. Fue necesario estudiarlo y documentar a fondo para entender su funcionamiento. Como anécdota, podríamos mencionar el viaje de la placa desde Zaragoza a Barcelona, realizada en coche particular y protegiéndola como si se transportara un cuadro de un museo a otro". En realidad, no está mal tirado el símil, puesto que esta reliquia, tal y como diría un reputado profesor de Arqueología, "debería estar en un museo".

Finalmente, tras una larga temporada de travesía en el desierto, el rescate del software escondido en aquella placa recreativa logra hacerse realidad. En el proceso intervinieron nombres como Eduardo Lázaro, Pere Vicién, Ricardo Fernández-Vega, Roberto Fresca, Miguel Ángel Horna o el propio Óscar Marín, que unieron fuerzas para que este viaje pudiera llegar a buen puerto. En junio de 2018, el emulador M.A.M.E., posiblemente el programa más popular en su categoría, llega a la versión 0.199. Una versión que hace posible jugar a *El fin del tiempo*, ofreciendo una experiencia de juego muy cercana a la original.

Un juegazo por descubrir

Hasta el momento en el que pudo emularse, poco o nada sabíamos de cómo se jugaba a *El fin del tiempo*. El material que »



» Eduardo Lázaro y Oscar Marín, de la Asociación de Recreativas y Pinballs de Aragón, dos de los grandes artífices de esta auténtica cruzada que fue el recuperar para la causa la máquina de Niemer.

» existía acerca del título no iba más allá de un flyer en el que se veía a una muchacha rubia embutida en un mono rojo, apoyada sobre una copia del mueble original. Un mueble, por cierto, cuyos artes gráficos representaban a una especie de reptil humanoide con aparentes intenciones aviesas, quizá reminiscencias de cierto tipo de profundos surgidos de la prodigiosa mente del escritor de Providence, H.P. Lovecraft. Junto a la muchacha y al mueble del cartel aparecían cuatro capturas del juego.

Resultaba llamativo que todas las capturas fueran diferentes. Ateniéndonos al año en el que nos movíamos cuando fue lanzado, 1981, resultaba muy sorprendente que un matamarcianos (o, por extensión, cualquier género de arcade de la época) pudiera integrar varios tipos de juego distintos. Hoy, por suerte, ya podemos salir de dudas y concluir que, en efecto, los ingenieros que programaron el título a las órdenes de Niemer (la empresa de Enrique Zarco y José María Arribas) diseñaron un shoot'em-up capaz de sorprender al jugador a través de la dinámica de sus fases.

Así es El fin del Tiempo

Nada más insertar la moneda, el juego nos anima a pulsar el botón de 1-player mientras suena la fanfarria de la partitura principal compuesta por John Williams para *La Guerra de las Galaxias*. Buen gusto, mejor picaresca. En escena, el primero de los niveles: un remedo del *Scramble* de Konami, con medidor de combustible, misiles que emergen de lo más profundo de la tierra, rocas flotantes con mala leche y scroll horizontal automático. Adictivo y desafiante, aunque con un hándicap elevado: la nave se mueve en las ocho direcciones, algo que dificulta mucho las maniobras a la hora de esquivar los obstáculos. Llegamos a una nave nodriza, resuenan las valkirias de Wagner y nos preparamos para el segundo asalto. Un momento... ¡Ha cambiado la mecánica jugable! Pantalla estática, superficie lunar y asedio enemigo por todos los flancos posibles. Sólo nos queda resistir hasta que,



» Aquí tenemos un estupendo primer plano de la placa hardware de *El fin del tiempo*. No fue nada sencillo hacer que "volviera a la vida", aunque, sin duda, mereció la pena.



» La máquina de *El fin del tiempo* funcionando a pleno rendimiento tras los arreglos realizados. Se trata de un ejemplar que, como diría cierto ilustre profesor de Arqueología, "debería estar en un museo".

sin previo aviso, llega el encuentro en la tercera fase con una nave diferente que debe rescatar tres depósitos de fuel mientras evita el ataque insidioso de unos tentáculos procedentes del inframundo. ¿Está el ínclito Cthulhu detrás de todo esto?

Tras recargar los depósitos de la nodriza, comienza el cuarto nivel, una vez más, distinto a los anteriores. Aquí recuperamos a nuestra nave original mientras Niemer rinde homenaje a *Galaxian* (por la disposición de enemigos) y al fallido *Radar Scope* de Nintendo, por aquello de la malla poligonal que se pierde en el horizonte.

A diferencia de estos dos referentes, en la fase número cuatro puedes moverte por toda la pantalla con el peculiar desplazamiento que ya conocemos. Llegaba entonces el enfrentamiento final con los alienígenas, el cual se desarrollaba en el mismo escenario mostrado durante la pantalla de menú: una ciudad anónima plagada de rascacielos (nos debatimos entre Nueva York o Cádiz, una de ambas), urbe que siente la amenaza de un gran platillo volante del que no dejan de salir cazas asesinos. Hay que interceptarlos y, finalmente, impedir que un enorme proyectil llegue a tierra. Si lo logramos, habremos evitado que el Tiempo llegue a su Fin, y, como si estuviésemos en el día de la marmota, la historia comenzará de nuevo.

Arqueología on fire

El fin del tiempo no ha sido el único título que ha sido rescatado del olvido en los últimos tiempos. Desde la publicación del libro *Continue Play?*, en el que los autores se hacían eco de que había numerosos títulos sin preservar, tenemos que congratularnos de la aparición de varias placas, localizadas gracias a la ayuda de nombres como los mencionados en el presente artículo y de otros héroes anónimos que intentan que nuestros videojuegos puedan ser jugados durante generaciones. *Hammer Boy*, *Pro Cycle*, *Master Boy*, *Fénix* o *Night Mare* son algunos de estos tesoros. ¿Podremos disfrutarlos algún día en el museo Arcade Vintage de Ibi? Mientras, que siga la caza para hacerlo posible. ■

✱ Retrogamer agradece a Óscar Nájera, David Torres y Óscar Marín su colaboración en la realización de este artículo.



Universo Iker y las máquinas misteriosas

El periodista Iker Jiménez, dentro de su proyecto radiofónico *Universo Iker*, dedicó en mayo de 2018 un programa completo a videojuegos, conspiración y misterio. En dicho programa, que contó con las opiniones de Javier Pérez Campos y Jesús Relinque, tuvieron cabida historias relacionadas con recreativas que arrastran tras de sí incógnitas e historias extrañas, algunas incluso macabras, como *Battlezone* y el proyecto militar *Bradley Trainer*, *Berzerk* o *Polybius*. Nombres que comparten con *El fin del tiempo* un período en el que estuvieron perdidos e ilocalizables. Algunos, como el propio *Polybius*, siguen en paradero desconocido. ¿Lo encontraremos algún día o se quedará en el limbo de las leyendas urbanas para siempre?

Enlace del programa: https://www.radioset.es/a-la-carta/especial-retromundo-videojuegos-conspiracion-misterio_2_2556780121.html

Punkies de aki

En España, los movimientos musicales y sociales como el punk tuvieron su pequeño hueco en la producción de software de los años 80. Repasemos con sus autores unas cuantas joyas plagadas de tipos con crestas y sus buenas dosis de transgresión.

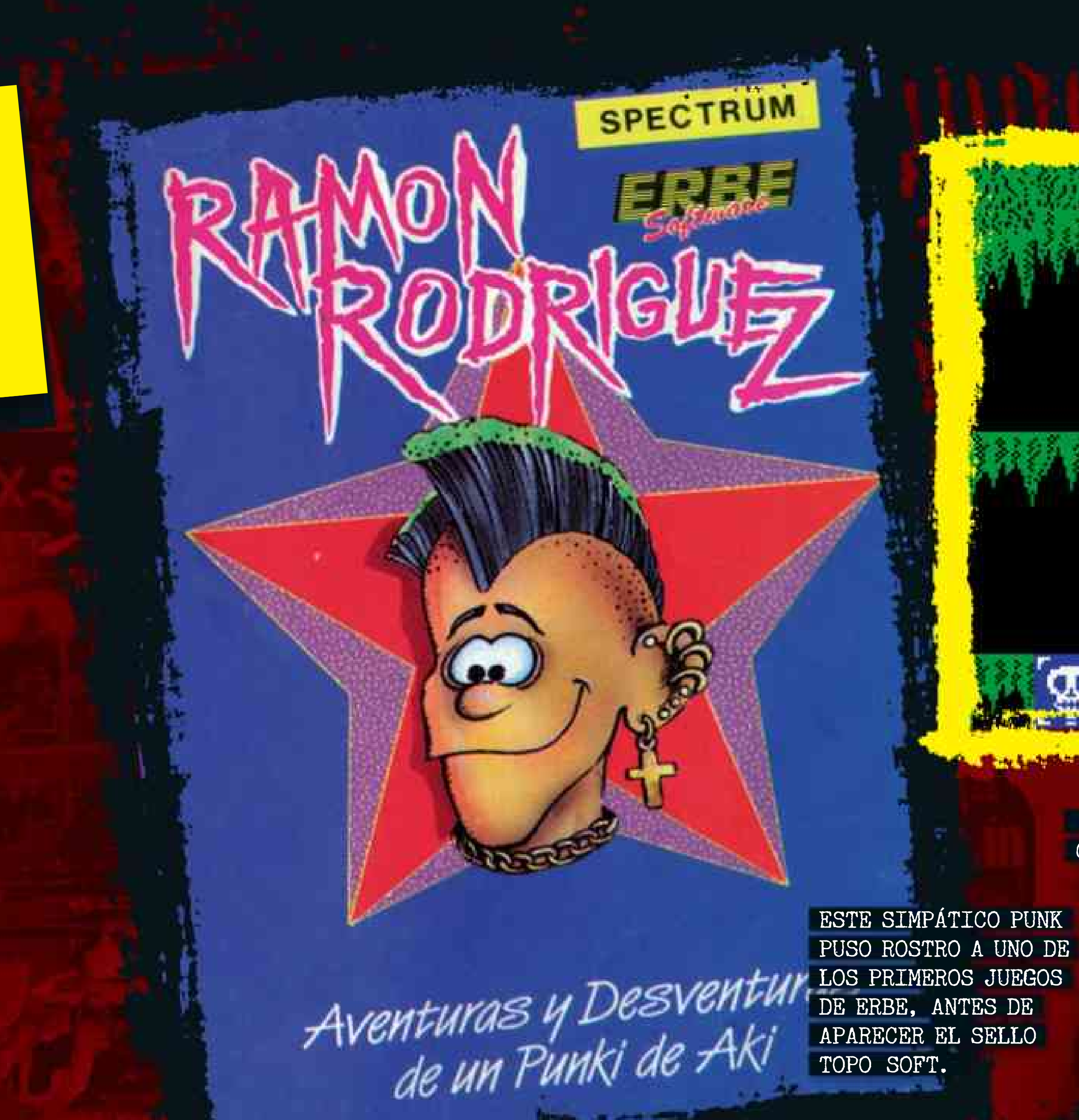
Por: Jesús Martínez del Vas



(ZX SPECTRUM) EL POLO NORTE, UNO DE LOS SURREALISTAS ESCENARIOS DEL JUEGO. CON PINGÜINOS Y TELETRANSPORTADORES. LO NORMAL

El videojuego en la época de los microordenadores personales durante los ¿gloriosos? 80 no sólo era la manifestación de una incipiente industria, sino que en sí mismo albergaba la semilla de una potente manifestación cultural. Y como tal no podía enajenarse del contexto social en el que sus creativos, muchos adolescentes brillantes, se desenvolvían diariamente. Resulta bastante obvio que los programadores no convivían con naves espaciales y monos gigantes, pero sí con el fenómeno mediático de los arcades que triunfaban en los salones recreativos de la época. En el Reino Unido, gran parte de la producción de software de los primeros años 80 se basaba en la reproducción mimética (evitando la repetición de nombres por cuestiones de licencias) de los títulos que triunfaban en salones, pubs y locales de todo tipo. Los primeros títulos de la todopoderosa Ocean, bajo el sello de Spectrum Games, eran toscas copias de *Frogger*, *Pacman*, *Robotron* o cualquier recreativa que uno pudiera imaginar.

El aspecto más costumbrista encontraba progresivamente su hueco en la softografía de las principales compañías de la época. *Manic Miner*, y todos los juegos que estaban ambientados en minas subterráneas como *Bounty Bob* o incluso *Monty Mole*, tenían arraigo en la realidad industrial británica y las luchas sindicales de los mineros contra la facción más cruda del Thatcherismo. La pantalla de presentación de *Monty Mole* caricaturizaba al líder sindical Arthur Scargill, presidente en los 80 de la Unión Nacional de Trabajadores Mineros, al que el autor del juego, Peter Harrap, considera-





(ZX SPECTRUM) LAS CUEVAS ERAN UN ESCENARIO RECURRENTE EN CUALQUIER PLATAFORMAS ESPAÑOL DURANTE EL REINADO DE LOS 8 BITS, Y RAMÓN RODRÍGUEZ NO FUE UNA EXCEPCIÓN.

ESTE SIMPÁTICO PUNK PUSO ROSTRO A UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS DE ERBE, ANTES DE APARECER EL SELLO TOPO SOFT.



LO NUEVO

RAMÓN RODRÍGUEZ

MICROMANÍA

LA REVISTA MICROMANÍA ACOGIÓ CON ENTUSIASMO EL JUEGO DE JOSÉ CARLOS ARBOIRO, PUNTUANDO GENEROSAMENTE TODOS SUS APARTADOS.

ba responsable de engaños reiterados a los trabajadores de la minería, entre los que se encontraba su padre. Eran juegos que dejaban atrás entornos galácticos y fantasiosos para entrelazarse con los mimbres de los que se componía la vida cotidiana. *Technician Ted* era un trasunto de *Manic Miner* que Hewson lanzó con un mecánico como protagonista. Y en 1984, Mikro-Gen lanza *Automania*, con el personaje Wally Week como protagonista, un mecánico de coches. Un año después, en 1985, *Everyone´s a Wally* lo dibuja como un constructor que coordina un grupo de trabajadores británicos entre los que se encuentra un fontanero, un electricista, una bibliotecaria (su mujer Wilma) y su revoltoso hijo Herbert. La caracterización de los personajes que se hacía en la publicidad del juego representaba también las formas e indumentarias de la época, incluida la del fontanero Tom, un punk prototípico del popular movimiento musical que nació a caballo entre EE.UU y U.K. a finales de los 60. El look de "bandas" y movimientos urbanos-sociales no estaba relegada por fortuna sólo a los arcades tipo "yo contra el barrio", aunque seguía siendo el escenario más frecuente. Se representaban en ellos las luchas entre facciones rivales con trasfondo lúdico-macarra, sin obviar el correspondiente desfile de representantes de todas las bandas callejeras habidas y por haber. Por supuesto, todas ellas criminalizadas hasta la extenuación: punkies agresivos, rockers, prostitutas violentas como en *Renegade*...

En los años 80, la producción española de software no escapaba fácilmente de las influencias de los arcades y los videojuegos británicos, y por ello resultaba curioso que movimientos como el punk asomaran (con timidez y muy puntualmente) para dotar de un pequeño reflejo social a lo que acontecía en pantalla. Y en honor a la verdad, lo hizo en unas formas jugables muy diversas. Plataformas como *Ramón Rodríguez* o *Funky Punky*, aventuras conversacionales como *Ke Rulen los Petas*, arcades rompedores de gigantescos gráficos como *Bronx* o el simpático *Evaristo el Punky*, nos hablaban del contexto social español (y no tan español) que podíamos ver tanto a nuestro alrededor como en productos transmedia. El cine convertía a través de "Grease" la imagen rockabilly en un icono de masas, casi una caricatura; "The Warriors" narraba la historia de una banda en una epopeya de supervivencia; la Movida Madrileña »



(ZX SPECTRUM) *KE RULEN LOS PETAS* SERÍA HOY IMPOSIBLE DE COMERCIALIZAR. ¿HACER HUIR A UN JUDÍO SOLTANDO UN CERDO? INCORRECCIÓN POLÍTICA AL PODER.

(ZX SPECTRUM) LA AVENTURA DE ESCALANTE Y ARAGONÉS PERMITÍA MANEJAR A DOS PERSONAJES DIFERENTES, ALGO POCO FRECUENTE EN ESTE TIPO DE JUEGOS.

(ZX SPECTRUM) PARA LA VERSIÓN DE ZX SPECTRUM DE *KE RULEN LOS PETAS*, LOS AUTORES EMPLEARON UNA TIPOGRAFÍA INNOVADORA PERO DE LECTURA INFERNAL.

» o el Rock Radical vasco introducían y popularizaban movimientos de desencanto, lucha urbana y en ocasiones simple iconografía para maquillar un pop-rock comercial.

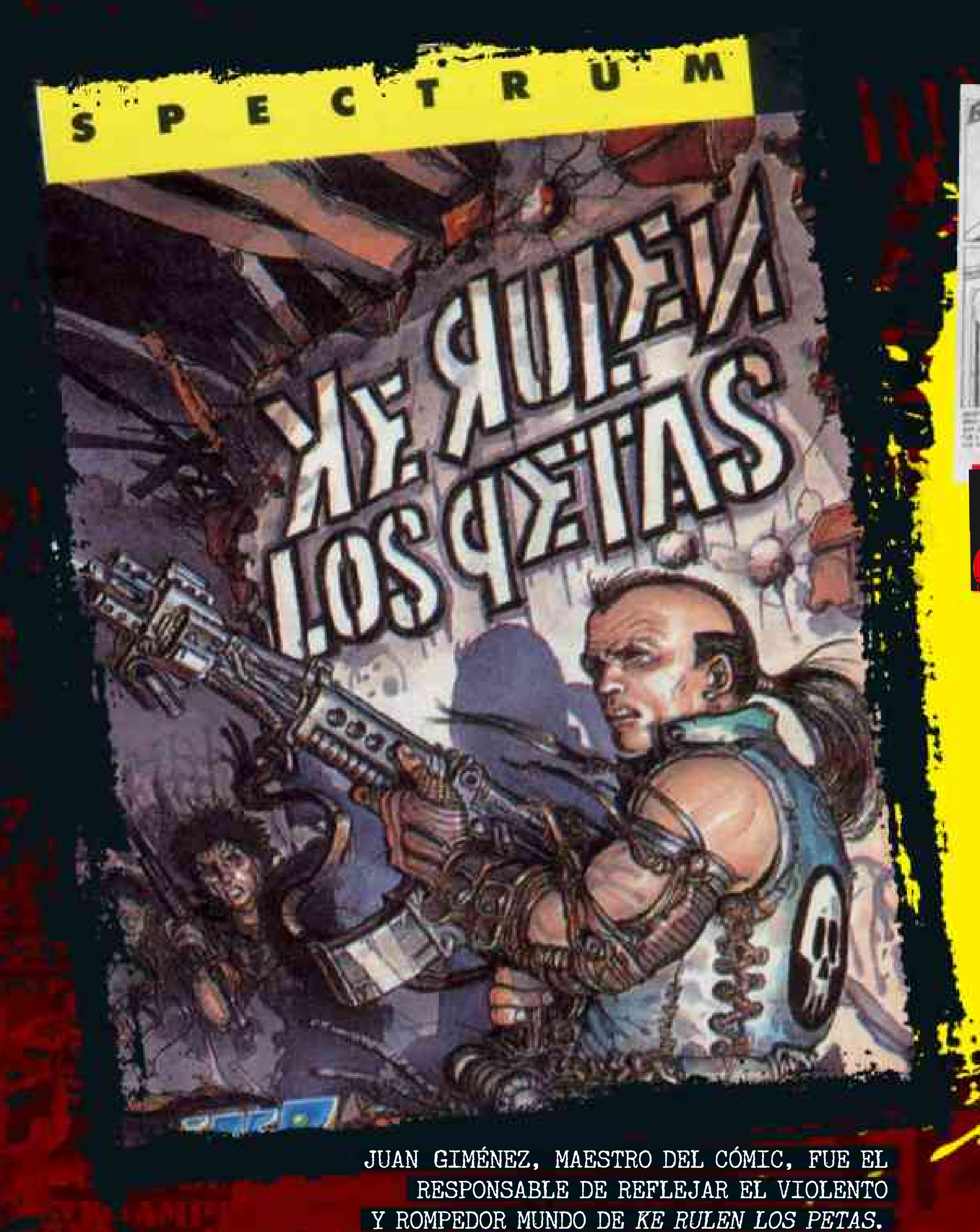
Llega Ramón

Parte de la realidad social de los videojuegos era la de los jóvenes españoles que, animados por los anuncios televisivos y las revistas especializadas, soñaban con tener su propio ordenador y aprender a explotar sus posibilidades mediante la programación. José Carlos Arboiro era uno de ellos. "Hubo unas Navidades que alguien decidió traer los ZX81 a El Corte Inglés, y era una cosa extraña porque nadie sabía para qué valían. Estaban en la planta de abajo. Todos los frikis tecnológicos iban allí y miraban aquel cacharro tan raro. Y entre otros, fue mi padre. Tuvo la vista de pensar que quizá era algo educativo. Me lo encontré esas Navidades en casa y la rueda tecnológica de la familia empezó a girar en torno a ello".

Con la llegada del ZX Spectrum y el color, José Carlos empezó a experimentar con unos primarios videojuegos. El ZX81 permitía hacer ya cosas sofisticadas en Código Máquina, como jugar con el barrido de la pantalla, pero el Spectrum ofreció un uso ampliado del color y la resolución de pantalla. "Todas las cosas que habría querido hacer me puse a hacerlas: empezar a mover pelotitas por la pantalla con el típico juego de tenis. Aprendí ensamblador estudiando rutinas de las revistas, pero el libro con el que yo aprendí es Mastering Machine Code on your ZX Spectrum de Toni Baker, y era la biblia". No tardó en abordar su primer juego, lanzado finalmente por ERBE en 1986. "Pensé en hacer un juego de plataformas tipo *Manic Miner*. Y así nació el *Ramón Rodríguez*, por poner en práctica todo aquello y para hacer algo vistoso en pantalla".

La decisión de colocar a un punk como protagonista nace de forma espontánea. "Bueno, yo es que tengo una edad, yo me crié en el Puente de Vallecas. Mis amigos de instituto, de pupitre, con trece años, es que iban vestidos así (risas) Fue una cosa muy natural. Hay que tener en cuenta que era la época de la Movida. La Bola de Cristal ya me pilló incluso mayor, pero era la cultura del momento. Existía un punk que no era un punk muy cañero, era el punk edulcorado español que tuvimos. En Inglaterra era más cañero. Me pareció simpático utilizar como personaje alguien así". Aparecía también "El Pirulí" y RTVE, el Muro de Berlín plagado de soldados alemanes, o las misiones espaciales con transbordador, retazos del día a día que nos llegaba a través de medios de comunicación. "Torrespaña, que se inauguró unos pocos años antes, era el edificio más alto, era algo de lo que el Gobierno de turno de aquella época presumía mucho. Era también la época de los viajes del Columbia, cuando comenzaron las primeras lanzaderas, en aquellos años. El Telón de Acero, Gorbachov, eran los temas que estaban ahí y lo que salía en las noticias, el Muro y lo que pasaba en Alemania".

Arboiro acabó haciendo el *Ramón Rodríguez* y lo estuvo paseando por las firmas que había en aquella época. "Fui a Dinamic y conocí a Víctor Ruiz, no sé si estaba entonces programando *Profanation*. Ellos estaban con su película, ya tenían su línea, y me fui a ERBE, que estaban en un piso en la calle Santa Engracia de Madrid (...). Llegué allí con una cinta envuelta en papel Albal (por aquello de si se iba a desmagnetizar por cualquier cosa). Me recibió la secretaria y hablé con Gabriel Nieto. Y me presentó a Paco Pastor, lo vieron, les



JUAN GIMÉNEZ, MAESTRO DEL CÓMIC, FUE EL RESPONSABLE DE REFLEJAR EL VIOLENTO Y ROMPEDOR MUNDO DE *KE RULEN LOS PETAS*.

El cómic de Ke Rulen los Petas

La narrativa del juego no se quedó en el contenido del propio programa: Javier se atrevió a dibujar un cómic promocional complementario que, aunque no llegaba ni remotamente a la calidad de la excelente portada de Juan Giménez, sí era muy divertido en su espíritu amateur. "Les dije que necesitaba explicar algunas cosas. Me dejaron dos semanas y dibujé un cómic de varias páginas. Era el primero que hacía, y tan largo, pero me lo pasé bomba. Al final lo hubiese rehecho entero porque aprendí un montón de cosas de entintado, que era terrible. Metí a Prince como uno de los malos, y allí nadie miraba nada de derechos. Fue muy divertido y espero que la gente se enterara de más cosas gracias al cómic".

pareció curioso. Me dijeron "Nos lo quedamos, que lo vea Javier Cano". Y me llamaron a los pocos días para decirme que sí, y ahí me presentaron ya a todo el grupo. Pensé que Javier Cano iba a tocar un poco el juego... pero la verdad es que no tocaron nada". Efectivamente, José Carlos llevó finalizada la totalidad del juego, incluso la pantalla de carga que contenía una imagen del aspecto del protagonista, un sonriente punk. "El retrato de Ramón Rodríguez con la estrella lo hice yo, pero fue una cosa a modo de borrador pensando en que ellos ya cogerían a su grafista y harían una pantalla de carga un poco más vistosa. Pero por la premura (era la campaña de Navidad) lo sacaron casi inmediatamente, y no lo tocaron nada. Hicieron la carátula de la funda, pusieron una historia detrás, y así salió".

Aunque pareciera un juego básicamente amable, tenía su punto de incorrección, ya que las instrucciones revelaban que el ambiente surrealista de la aventura era probablemente la excesiva ingestión de bebidas espirituosas. "Hay incluso un homenaje a los Toreros Muertos, porque el río que hay debajo, en el mapa fíjate de dónde salía, era la Agüita Amarilla". El protagonista, en línea con su estado de embriaguez, se pasea por el juego totalmente desnudo y dando unos saltos pintorescos agitando los brazos. "Salió de casualidad porque yo no sabía nada de animación, de hecho cuando anda mueve el brazo derecho hacia delante al mismo tiempo que la pierna, al contrario que como anda una persona normal (...). Uno, cuando empieza a hacer juegos, se empeña en que todo sea como muy físico, si el pie tiene seis píxeles pues el pasito tiene que ser de seis píxeles. Y eso hacía que caminara muy rápido. Javier Cano me lo decía: "Mira, lo de las animaciones da igual, tú haces que mueva los pies pero que se deslice". Y todos los juegos buenos están hechos así. Es decir, que también hubo una parte de aprendizaje. Esos movimientos graciosos salieron un poco de casualidad y de no saber animar". El surrealismo alcanzaba los propios escenarios del juego: cuevas a lo *Profanation*, el Polo Norte, Berlín, Torrespaña o el famoso viaje en trasbordador. "Siempre me ha gustado la Astronáutica, me apetecía sacar el Columbia, me encantaba". La música de fondo in-game no podía tener menos que ver con el mundo punk, ya que, en lugar de Ramones, el juego nos deleitaba con una versión del Vals de las Flores. "No podía usar ninguna música comercial. La partitura es muy sencilla, la tenía metida para que la sustituyeran por la música que quisieran y ya está. Pero salió tal cual".

Años después, en 1989, el camino de Arboiro se topó con la empresa Iber, con la que sacó un proyecto bastante diferente, *Casanova*, ambientada en la Venecia más clásica. Resulta curioso que Iber fuese el sello que acogería ese mismo año un proyecto transgresor y con punkies bastante menos agradables que el bueno de Ramón.

Ke Rulen Los Petas

Fabián Escalante y Javier Aragonés aprovecharon bien su experiencia con *Los Pájaros de Bangkok* (aventura conversacional lanzada con Dinamic en 1987) para lanzar con Iber Soft en el 89 la macarra *Ke Rulen los Petas* (ese juego que tus padres hoy no te comprarían ni locos). Se trata de otra aventura de texto diseñada con la aplicación GAC (Graphic Adventure Creator) que hacía uso de un lenguaje inclasificable y que permitía, como innovación, manejar a dos personajes que da miedo nombrar: Andrés Kasho Mulo y Mikel Jakson. Entre las acciones del juego, para adquirir una noción de su nivel de trasgresión, está el utilizar un laxante para obtener una bola de costo oculta en el »



EVARISTO EL PUNKY DEBÍA SU NOMBRE AL CANTANTE DEL GRUPO PUNK VASCO LA POLLA RECORDS.

(ZX SPECTRUM) LA PANTALLA DE PRESENTACIÓN MOSTRABA UN DESNUDO FEMENINO QUE TUVO QUE SER RECTIFICADO POR LOS AUTORES.

» trasero del protagonista. Sin embargo, tras esta apariencia de informalidad se encuentra una aventura apreciable con todas sus imperfecciones. Javier Aragonés recuerda el germen de este proyecto. “Dinamic tenía trazada una línea de producto y nosotros queríamos hacer algo más experimental y salvaje. No encajábamos allí para nada, queríamos ahora contar nuestra historia. Comenzamos a buscar otros sitios, Fabián conocía a Luis Sanguino que acabó en Iber (IBSA), y al principio fue muy receptivo, nos recibió muy bien y teníamos mucha libertad con ellos. No tenían ni siquiera sugerencias: querían juegos que molasen, y si molaban lo bastante lo sacaban. El director, José Nieto Rubio, lo veía como juegos low cost, de vender en las gasolineras si le dejaban. Para él era fácil ponerlos en la calle y venderlos. Las condiciones económicas eran bastante buenas: anticipos, royalties, pero luego la realidad es que les costaba pagar. Y eso generó bastante tensión, pero es lo malo de las pequeñas empresas españolas de entonces y de ahora”.

Ke Rulen los Petas no engañaba con su título, era una apología de las drogas de entrada, pero sobre todo un juego libre. “Demasiado. Metimos una fuente de caracteres que ahora me fusilarían una y mil veces, pero era un momento de experimentar. Lo malo es que la gente lo jugaba. Pero este juego refleja el signo de los tiempos: esa libertad, las drogas, nosotros lo veíamos de refilón en nuestros mayores, la post-Movida. Teníamos Punk y Rockabilly todo junto, estás expuesto a estas influencias y sale esto”. Sin embargo, era mejor reflejo de la realidad del momento que otros juegos de Spectrum. “Me movía la inquietud hacia el futuro, de lo social y de la tecnología. Muy influenciado por el momento. *Mantis* (n. del a.: otro juego posterior de Javier) es también muy distópico. Y sigo con mucha desconfianza hacia el futuro y eso se refleja ahí con muchas ganas de jugar, eso sí”. Andrés Kasho Mulo, uno de los protagonistas, se presenta como un tipo con la inteligencia del ciudadano medio de Bangkok. Tras este guiño, quién iba a pensar que en la decisión de asignar nombres estaba la presencia de Murcia. “Hay mucha influencia de Blade Runner, futuros distópicos, y era lo que queríamos representar. La gracia era meter nombres así, mi familia es murciana y eran cosas que decían: cacho mulo. Cosas que nos hacían mucha gracia”. El gran premio del juego es el del paso del tiempo: los aficionados a la informática clásica siguen hablando del juego. “Se cabreaban porque era muy complicado. Si hubiese tenido más guionistas, otros ojos… Estaba yo solo, trabajar con más gente es una bendición. Era mucha libertad, mucha innovación, inventar aventuras con varios personajes… Esto hecho en Dinamic, si se hubiesen involucrado, hubiese sido la bomba. Iber no se involucraba en nada. Un poco de equipo hubiese estado bien (...). Mucha gente decía que era un juego muy malo, pero con el mejor título de la historia de los juegos de aquella época. Yo creo que no era tan malo, aunque las fuentes eran para matarnos, obsesionados por meter esvásticas invertidas en todas partes porque había una metadictadura operando...”.

Posiblemente, hoy día *Ke Rulen* se vería bajo el prisma de la incorrección política. “Lo que nos marca son libros como Neuromante, con esa inquietud por el futuro, con esa gente modificada con la que no se sabe qué va a pasar. La inteligencia artificial está a la vuelta de la esquina: en nuestros países hay más control, pero en China, Corea... La motivación de todos estos juegos sigue para mí vigente y el presente demuestra que hay que estar atento a todo”.

Evaristo el Punky

Mientras, en Bilbao se vivían corrientes musicales mucho más cargadas de contenido social, sonido más sucio y potente, y en definitiva con un ambiente más radicalizado y reivindicativo del que se pudiera vivir en la capital. Antonio Ballesteros era un adolescente que soñaba, co-



(ZX SPECTRUM) EVARISTO SE SIRVIÓ EN EL ORDENADOR CREADO POR SINCLAIR DE LA UTILIDAD 3D GAME MAKER DE LA EMPRESA CRL.



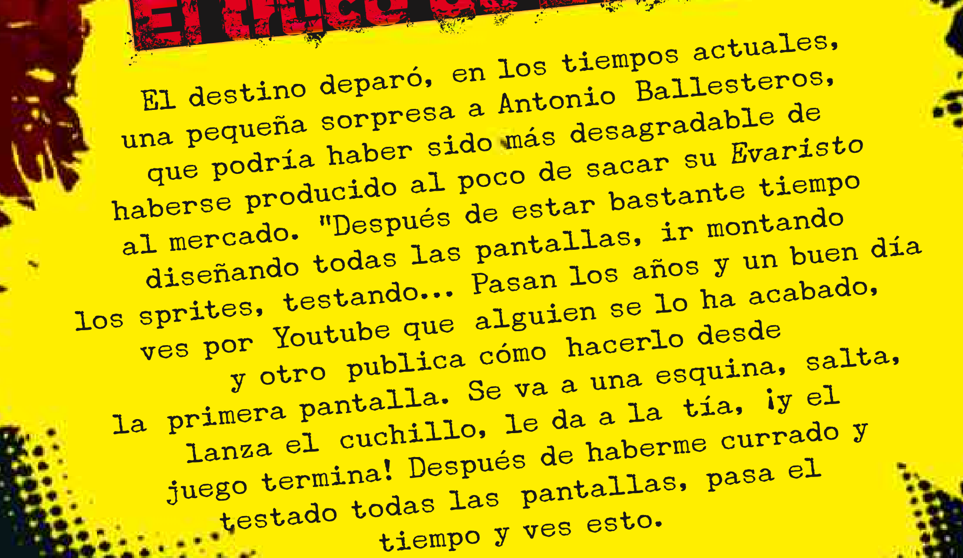
(ZX SPECTRUM) MINAS EXPLOSIVAS, CINTAS TRANSPORTADORAS LA INFLUENCIA DE LOS FILMATION DE ULTIMATE O RITMAN SE HACÍA NOTAR.

mo Arboiro en Madrid, con tener su propio ordenador. "Hablamos de los 80 y pico, con 15 o 16 años ibas a clases y en lo que pensabas era en atrapar un aparato de esos, con los que jugaban tus vecinos. Los mirabas con ojos deseosos. Antes del Spectrum, y mientras daba la paliza a mis padres (porque en no teníamos un duro), yo ya compraba revistas, y soñaba con esas pantallas enanas que había en las revistas: quería jugar a esos juegos". Finalmente, llegó la ansiada máquina al hogar de Antonio. "Mi abuela me compró un Plus, y ahí empezamos a trastear". Muy pronto se hizo evidente su pasión por el diseño: "me apasionaban, sobre todo, los gráficos. Nunca llegué a tener cerebro como para programar, o al menos para hacer cosas serias con la programación. En aquella época me juntaba con gente para sacar adelante pequeños proyectitos. Fue sobre todo la parte más creativa la que tiró de mí para desarrollar videojuegos. Me entraban por los ojos.". Los juegos de Dinamic y Topo eran sus favoritos, y las portadas de Wakelin y Azpiri las que le atraían irremediablemente a aquel universo de tecnología y fantasía. No pasó mucho tiempo hasta que pusieron en marcha la creación de un juego con un inusual y llamativo título, *Evaristo el Punky,* que salió a la venta en 1988.

"Éramos varios amiguetes de Bilbao, nos juntó un amigo, un mítico de los 8 bits, Igor Ruiz Konstandin. Trabajó para Opera, Dinamic... Él siguió trabajando en ello, nosotros hicimos el *Evaristo el Punky* y alguna cosa más, pero él se desplazó a Madrid trabajando primero para Opera Soft: *Golden Basket, Angel Nieto, Sir Wood, Rescate en el Golfo,* o *Jungle Warrior* para Zigurat. Nos dijo: venga, somos tres, por qué no hacemos un juego. Nos decía que tal y como estaba el Spectrum, se vendería cualquier cosa. System 4 sacó el sello SPE (Software de Programadores Españoles), hicimos el juego y probamos suerte: nos dijeron que sí. Para los años que eran y los que éramos, la verdad es que sacamos una pasta. Éramos unos críos, veías dinero y te parecía una maravilla. Luego no cobrabas un duro de royalties, pero ese primer dinero lo tenías". Usaron el 3D Game Maker, la aplicación del sello CRL que permitía crear juegos con estilo Filmation sin conocimientos de programación. "Era muy fácil, hicimos a medias los gráficos del juego. Había que montar las pantallas, testarlas... Patxi, otro compañero, se ocupó de la música. Y nos lanzamos, fue un periodo bastante corto: la herramienta era muy agradecida y fácil de usar. Era interesante trabajar con Filmation: el *Knight Lore* y los juegos de Ultimate nos volvían locos a todos, y dijimos ¡venga, por qué no!".

Lo inusual era sin duda su trasfondo argumental y la elección del protagonista, pero al igual que en los juegos anteriores, se trataba de una elección perfectamente comprensible si atendemos al contexto y los gustos personales de los creadores del programa. "Cuando nos juntamos con Konstandin, nos dijo que por qué no hacíamos un jue- »

EVARISTO DEJA UN MOMENTO SU ASPECTO DE TIPO DURO PARA PRESTARLE SU CUERPO PIXELADO A ANTONIO BALLESTEROS.



El truco de Evaristo

El destino deparó, en los tiempos actuales, una pequeña sorpresa a Antonio Ballesteros, que podría haber sido más desagradable de haberse producido al poco de sacar su *Evaristo* al mercado. "Después de estar bastante tiempo diseñando todas las pantallas, ir montando los sprites, testando... Pasan los años y un buen día ves por Youtube que alguien se lo ha acabado, y otro publica cómo hacerlo desde la primera pantalla. Se va a una esquina, salta, lanza el cuchillo, le da a la tía, ¡y el juego termina! Después de haberme currado y testado todas las pantallas, pasa el tiempo y ves esto.



(ZX SPECTRUM) BRONX SE ATREVÍA A PROPONERNOS UNA PELEA MACARRA CON ¿FREDDY HARDEST?

(ZX SPECTRUM) ENORMES GRÁFICOS ANIMADOS POR PARTES Y UNA DURA LUCHA CONTRA EL "COLOUR CLASH".

» go de punkies. En aquella época, sobre el 87-88, había una movida contracultural en Bilbao bastante fuerte musicalmente hablando. Bilbao era una zona muy industrial, muy gris. Tendencias como los rockabillys o el punk, ese punk un poco sucio, tiraban mucho. Estaban Kortatu, M.C.D. y sobre todo La Polla Records, que Konstandin escuchaba muchísimo siempre que estábamos en su casa. Fue como la famosa Movida Madrileña pero tirando más a esa "oscuridad": lo gris, lo industrial. Tampoco había mucho que pensar, en aquella época nos juntábamos tres amigos y... Ahora para decidir un juego imagínate, hay guionistas, analistas... Entonces era más sencillo: ¡uno de punkies, y encima Filmation! A quién se le ocurre". La elección del nombre del juego era muy evidente. "El nombre era el del cantante de La Polla Records: Evaristo. Muy grotesco todo. Teníamos una pantalla gráfica de carga que recicló Konstandin, de una tía medio en bolas. La mandamos así, totalmente desnuda, yo decía que no la podíamos mandar así, que no iba a colar. Y efectivamente, no coló, nos dijeron: oye, chicos, tapad un poco a esta chica, porque... (risas). Fueron en realidad añadirle cuatro píxeles para hacer un tanga. Estaba totalmente desnuda: cosas de chavales".

Lo mandaron todo vía correo desde Bilbao, no hubo ningún viaje a Madrid. "Alguna llamada de teléfono y poco más. Lo dimos ya acabado, hablamos de unos primeros pagos y un par de meses después lo vendimos en centros comerciales con la portada que nos hicieron. La portada no era Azpiri pero las he visto muchísimo peores. Era un punki que no era tan punki. Y en el interior del juego, Punkies contra Rockers". ¿Y quiénes eran los malos? "Los Rockers, evidentemente -nos revela Antonio entre risas-, cómo no van a ser malos con esas patillas y esas botas en punta". La redacción de las instrucciones sí que se alejaba de la realidad que había inspirado a Antonio e Igor. El mundo de Evaristo se llamaba nada más y nada menos que Punkilandia, donde el protagonista vivía feliz con sus congéneres punkies como si estuviésemos hablando de un serial de dibujos animados. "Eso se les ocurrió a los editores, y lo vimos ya puesto, y dijimos, pues qué se le va a hacer". El juego tuvo su correspondiente crítica en la revista líder del sector, MicroHobby. "Nos trataron bastante bien para ser un juego no programado a pelo sino hecho con el 3D Game Maker, y teniendo en cuenta que dos o tres meses antes habían hecho un concurso con esta misma utilidad. Se presentaron bastantes juegos al concurso y tenían un cierto nivel. En la crítica ponían que podríamos haber ganado su concurso, pero que como programa comercial dejaba que desear...". Sin embargo, el balance final está claro, como sentencia Antonio: "para chavales como nosotros, vernos en la MH era una gozada".

Konstandin era el mayor del grupo y llevaba todas las conversaciones con System 4. "Vimos pasta al principio, y me compré mis cosas, una cadena de música. Mi padre me decía, ¿pero esto de dónde lo has sacado, no lo habrás robado? Pero no, no lo había robado (risas). Le explicaba lo que habíamos hecho y se alegraba de que el aparato que habían comprado hubiese servido para algo. Pero no hubo royalties. Nos sirvió para nuestros pequeños caprichos". Finalmente, llegó el momento en el que Igor tomó su propio camino y se lanzó a colaborar con Ópera o Zigurat trasladándose a Madrid. "Konstandin nos llevaba unos años, quieras o no, él ya estaba más formado, era más adulto. Nosotros vivíamos con nuestros padres pero él ya tenía sus planes, era un alma más rebelde, más punki. Él fue más ese Evaristo".

La vida es dura en el Bronx

Como si la vida fuese circular, volvemos otra vez al recordado Javier Cano, lejos ya de los tiempos de *Ramón Rodríguez* y ya afincado en la empresa Animagic. De él salió la idea para un proyecto, *Bronx*, que tenía mucho que ver con la línea de juegos de peleas callejeras al estilo de *Renegade, Double Dragon* o *Vigilante*, y muy prolijo en grandes gráficos recreando todo tipo de macarras atemorizantes. Javier Arévalo, una de nuestras figuras patrias del videojuego (Pyro Studios, colaborador en juegos como *Commandos*), recuerda el origen del proyecto. "La idea fue de Javier Cano. El concepto era hacer un juego de lucha con personajes grandes. Los detalles (aspecto gráfico, gameplay, etc) los fuimos poniendo durante el desarrollo. Javier Cano era increíble a la hora de plantear conceptos atractivos". Sin embargo, si sus anteriores juegos nacieron de una forma más sosegada, en el caso de *Bronx* el proceso fue más tortuoso. "Por diversas razones, en este proyecto no hubo un liderazgo claro durante el desarrollo, y creo que en buena medida todos nos movimos por la inercia de "lo estamos haciendo, lo seguimos haciendo". Este modelo de desarrollo poco es-

tructurado, que en *Stardust* había funcionado de maravilla (seguramente por nuestra pasión por los matamarcianos), en *Bronx* fue sin duda un lastre. Años después pude interpretar que esta forma de trabajar era precisamente de lo que en Topo Soft quisieron huir, y tuvo mucho que ver con la salida de Javier Cano de allí. La industria de los videojuegos siempre ha vivido con dificultad el equilibrio entre el orden y el caos…".

En *Bronx,* lo que primó fue crear un juego de lucha al estilo de *The Way of the Exploding Fist*. Los enemigos eran por un lado un compendio de tópicos sobre tribus urbanas de todos los pelajes, y por otro lado, un repaso a iconos mediáticos de los 80 con look transgresor: Mr. T. como enemigo final, una especie de Grace Jones, un bárbaro cyberpunk con aroma a Los Inmortales… Incluía hasta una auto-referencia del sector, con un enemigo de sospechoso parecido con el popular *Freddy Hardest* de Dinamic, posiblemente con consecuencias espinosas. "Siempre supuse que Dinamic debió de tener alguna "conversación" con Javier y Animagic al respecto, pero nunca quise preguntar a nadie (risas). Hoy en día lo uso como ejemplo de lo poco formales que eran las cosas en aquella época". El desarrollo, como nos anticipaba Javier, no fue el más sólido y se alejó bastante del aplomo que parecía mostrar el rocker que protagonizaba la portada concebida por el maestro Azpiri. "La principal dificultad... fuimos nosotros mismos. Era un juego complejo y que necesitó de herramientas para ayudar a construir el contenido (componer gráficos, etc), lo que lo convertía en un reto interesante. Pero es incuestionable que no estábamos tan motivados y centrados en *Bronx* como lo estuvimos anteriormente en *Stardust*. Tanto Juan Carlos como yo estábamos pasando del instituto a la Universidad, descubriendo las posibilidades de los nuevos ordenadores de 16 bits, lenguajes de alto nivel, entornos gráficos... Había muchas cosas tirando de nosotros y nuestra atención". Otro aspecto complicado del juego era la Inteligencia Artificial de los personajes, que se diseñó y programó sin referencias de otros programas similares. "En los juegos más arcade, la IA podía ser sencilla porque la dificultad venía de tener que lidiar con muchos enemigos a la vez y de los retos insertados en el diseño de niveles, pero con un juego de lucha one-on-one, la IA define en buena medida el gameplay completo. Hicimos lo que pudimos, con máquinas de estados y probabilidades, pero nunca tuvimos muy claro si el juego era divertido o no". Las mayores dificultades en la parte gráfica vinieron del trabajo de producción por parte de Antonio López (el grafista del juego) y las herramientas que se tuvieron que construir en un Atari ST para montar las piezas en cada frame de animación, los puntos de anclaje de las armas, zonas de impacto... "Al principio del desarrollo pensábamos que sería posible dejar el tema del uso de colores en Spectrum mejor resuelto, usando rebordes negros para enmascarar los famosos clash de atributos, pero al poco tiempo quedó claro que no sería posible si no se cambiaba radicalmente la concepción gráfica, llevándola más al estilo del *Astro Marine Corps* de Dinamic, o *Dan Dare 3* de Dave Perry".

La experiencia de Javier con *Bronx* estuvo en las antípodas de la vivida anteriormente con Topo Soft. "Juan Carlos y yo lo vivimos como un juego de encargo, y de hecho siempre lo pactamos así con Javier y Animagic: se nos pagaría una cantidad a la entrega del máster, y no tendríamos royalties ni nada. Para cuando lo terminamos, estaba claro que Animagic no había cuajado especialmente bien como desarrolladora, que las plataformas de 8 bits estaban en caída, y que el juego en si no era gran cosa. En esas circunstancias, tuvimos bastante miedo de no llegar a cobrar por el trabajo, pero Javier y Animagic cumplieron al 100% con los compromisos. Aunque no supe nada de las ventas de *Bronx*, no tengo duda que fueron muy bajas y al final Animagic seguro que perdió dinero con el juego".

Con experiencias desacomplejadas y pioneras o proyectos más fallidos, el software lúdico en España mostró que, como producto cultural que era, recogía las influencias mediáticas y sociales que orbitaban alrededor de sus adolescentes programadores. Y además, con una libertad que quizá ahora no existe por la triste presión de lo políticamente correcto. Anticipaba (en su modesto papel) la importancia que tiene ahora como manifestación creativa, como industria y como "foto" de una sociedad, ya sea canalizando literalmente realidades sociales o fabulando sobre el futuro que nos espera. A la espera de los Ciberpunkies que están por venir, nos quedamos hoy con estos entrañables Punkies de Akí. ■



A AZPIRI NO SE LE RESISTÍA NINGÚN RETO, NI SIQUIERA REPRESENTAR UNA ESTAMPA MACARRA COMO LA DE BRONX.



(ZX SPECTRUM) LOS ENEMIGOS DE BRONX PRETENDÍAN CARICATURIZAR A PERSONAJES CONOCIDOS DE LOS 80: MR. T, GRACE JONES...

RICARDO MACHUCA

ARTE Y PARTE EN DINAMIC



Que levante la mano aquel que, en los 80 y 90, no se compró un juego solo por la portada. Aquellas ilustraciones funcionaban como el canto de una sirena para los ávidos jugadores, especialmente cuando los gráficos no permitían el nivel de realismo que tenemos actualmente. Ricardo Machuca fue uno de esos titanes que, junto a Azpiri, Royo, Giménez y Ventura, entre otros, nos hechizaron con su arte para pasar por caja.

Por Julen Zaballa

El ilustrador madrileño Ricardo Machuca nace en 1964 con una caja de lápices bajo el brazo. Desde bien temprano, el segundo hijo de una ama de casa y un empleado en una fábrica de bombillas demuestra tener un talento innato para el dibujo. No había hoja de papel que cayese en sus manos y no terminase lleno de garabatos y monigotes.

El joven Machuca era un devorador de tebeos y un asiduo a las películas de dibujos animados y fantasía que se proyectaban los fines de semana en el cine de su barrio, cerca del Puente de Vallecas. Estos universos, monstruos, naves espaciales y rarezas pusieron las bases de la inspiración del futuro "portadista".

Con el boom del cómic de los años setenta, Machuca comienza a ser consciente de la existencia de diferentes estilos y técnicas de dibujo. Él mismo explica a Retro Gamer la influencia que tuvieron artistas como Jack Kirby o John Romita en sus primeros pasos como ilustrador. Sin embargo, su perspectiva cambia cuando descubre a Jean Giraud 'Moebius' en los primeros números de la revista *Totem* y a Richard Corben en la publicación *1984*. "Me di cuenta de que las ilustraciones y los dibujos se podían hacer de otra manera", reconoce.

Es entonces cuando Machuca decide aprender lo máximo posible y se matricula en la Escuela de Artes y Oficios, donde aprende a copiar estatuas clásicas en unos cursillos que se llamaban Monográficos.

Sin embargo, lejos de continuar con los estudios artísticos, comienza la Licenciatura de Ciencias Físicas en la Universidad



» Las ilustraciones de los manuales permitían a Machuca desplegar toda su imaginación.

Complutense de Madrid. Disciplina de la que, a día de hoy, continúa siendo un entusiasta, pero que abandona a los 20 años de edad porque decide dedicarse a su verdadera pasión: el dibujo.

LOS DIBUJOS ANIMADOS

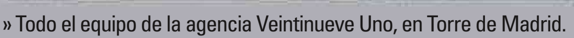
Ricardo Machuca no tarda mucho tiempo en encontrar su primer empleo. A mediados de los ochenta ve la posibilidad de trabajar en la industria de los dibujos animados. "Mi primer trabajo remunerado fue en ese campo. Pensé que sería algo provisional, porque lo que realmente me gusta es el cómic. Pero al final me he pasado 20 años haciendo dibujos animados. Empecé en pre-producción, haciendo layouts (puesta en escena), diseños de fondos... y pronto probé la animación, la intercalación e, incluso, hice pruebas de línea. Los últimos diez años me especialicé en la elaboración de storyboards", comenta.

"Cuando me contrataron en Dinamic -continúa- acababa de terminar mi colaboración en una serie de animación inglesa. Durante los siguientes dos años, trabajé haciendo layouts para la serie infantil alemana *Babar* y, cuando abandoné los videojuegos, seguí haciendo layouts para la serie *Las Aventuras de Tintín* y después *Batman* de Bruce Timm".

El exportadista siempre se ha considerado un artista inquieto con ganas de probar nuevos ámbitos. En su anhelo por adentrarse en el mundo del cómic, llega a simultanear varios trabajos para conseguir llevar algunas de sus historietas a las publicaciones *Zona 84*, *Creepy* y *Comix International* de Toutain Editor.

»





» Todo el equipo de la agencia Veintinueve Uno, en Torre de Madrid.



» Ángel Luis González, en su despacho.

VEINTINUEVE UNO

Una fábrica de creatividad para Dinamic

Como explica Jaume Esteve en su primer volumen de *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español*, a comienzos de 1986 las cosas iban bien para Dinamic. El éxito de *Camelot Warriors* ponía la guinda a una racha de grandes títulos que iban acompañados de buenas ventas. La sede del estudio, ubicada en la vivienda familiar de los Ruiz en Boadilla del Monte, no daba más de sí. Necesitaban dar un salto de gigante para no morir de éxito.

Víctor, Pablo y Nacho recalaron en la Torre de Madrid. Alquilaron un espacio dedicado al desarrollo de sus videojuegos, en el departamento 5 de la planta 27. En menos de un año se les había quedado pequeño, así que trasladaron toda la labor de diseño de las cajas, instrucciones, creatividades y piezas publicitarias a una oficina situada dos pisos por encima.

Su director creativo y máximo responsable fue Ángel Luis González (Madrid, 1957). Formado en la Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos y en el Círculo de Bellas Artes y Academia Peña de Madrid, llegó a Dinamic tras labrarse un buen currículo en diversas empresas del sector editorial y de la publicidad.

La relación con los hermanos Ruiz venía de antes, de 1985, cuando González comenzó a maquetarles las carátulas y los interiores de sus juegos. Suya es la clásica portada de *Fernando Martín Basket Master* (1987). "En un determinado momento, el volumen de trabajo y la facturación que les hacía [a los Ruiz] era enorme. Tras varias reuniones, pensamos que lo mejor sería crear un estudio que pudiera saciar las necesidades de Dinamic".

Oficialmente, la aventura de la agencia Veintinueve Uno comienza en 1987. "Yo hacía las funciones de director general, director creativo y director de arte. Se trataba de una empresa participada mayoritariamente por Dinamic, con otros pequeños accionistas, entre los que me encontraba", comenta González. Veintinueve Uno "no era un departamento de publicaciones, era una agencia de publicidad con un estudio gráfico dentro. Podíamos resolver cualquier problema de medios, marketing, diseño corporativo... Y, además, todo el trabajo que suponía poner los productos de Dinamic en la calle y sin competencia posible".

En los primeros compases, el madrileño cargó con todo el trabajo que exigía cada lanzamiento, con la ayuda de un par de colaboradores. Pero Dinamic crecía y sus exigencias eran cada vez más variadas. "Intentaba responder a esas peticiones con nuevas opciones de formato y nuevos ilustradores, entre los que estaban Ricardo Machuca, Azpiri, Luis Royo, Ventura y Nieto, Rafa Negrete, Ciruelo Cabral, González Teja...".

Preguntado sobre la metodología de trabajo, su exdirector creativo comenta que cada vez que le subían un nuevo producto desde Dinamic lo estudiaba, le daba vueltas "un día o dos a lo sumo", señala y, a continuación, dividía el trabajo entre los integrantes del estudio. "Me solía reunir con Ricardo [Machuca] para explicarle mis ideas. Ese mismo día o el siguiente, iba a Dinamic a enseñarles los primeros bocetos". Eso en el caso de las portadas. En cuanto a las instrucciones, González las describe como "poco menos que ladrillos infumables y de difícil digestión". "Le dimos una vuelta y pusimos nuestra firma, creando docenas de dibujos que ilustraban y daban vidilla al interior de los juegos". "Gran parte de ese lucimiento, ese ilustrar ameno y divertido, ingenioso y eficaz,se debe a Ricardo Machuca y sus dibujos".

Veintinueve Uno, la fábrica de creatividad de Dinamic, dio por terminada su aventura en 1991, no sin antes dejar para el recuerdo de los nostálgicos todo un legado de ilustraciones, recopilaciones y anuncios de videojuegos en los medios especializados de entonces.

TRABAJOS DE MACHUCA EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

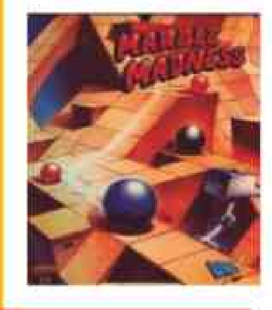
DRO SOFT

1987



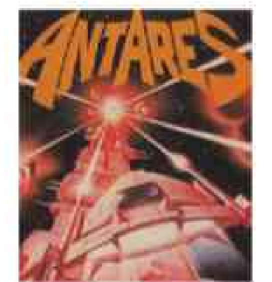
STOP BALL
Primera portada de videojuegos elaborada por Ricardo Machuca. También se encargó del logo.

1987



MARBLE MADNESS
Machuca se encargó del diseño de esta adaptación del arcade diseñado por Mark Cerny para su distribución en España de la mano de Dro Soft.

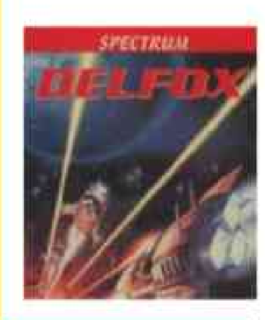
1987



ANTARES
Última portada y logotipo que Machuca hizo para Dro Soft. Un espectacular trabajo capaz de plasmar toda la emoción de los shoot' em-up en el frontal de una cinta de casete.

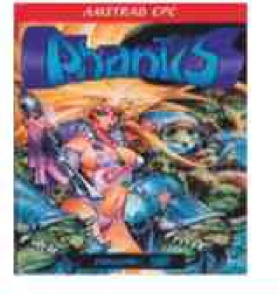


1988



DELFOX
Primer trabajo de Machuca en Dinamic y primera colaboración con Zeus Software. Como no quería repetir el diseño de *Antares* modificó el encuadre y la perspectiva de la portada. Elaborada con lápices de colores sobre cartulina.

1988

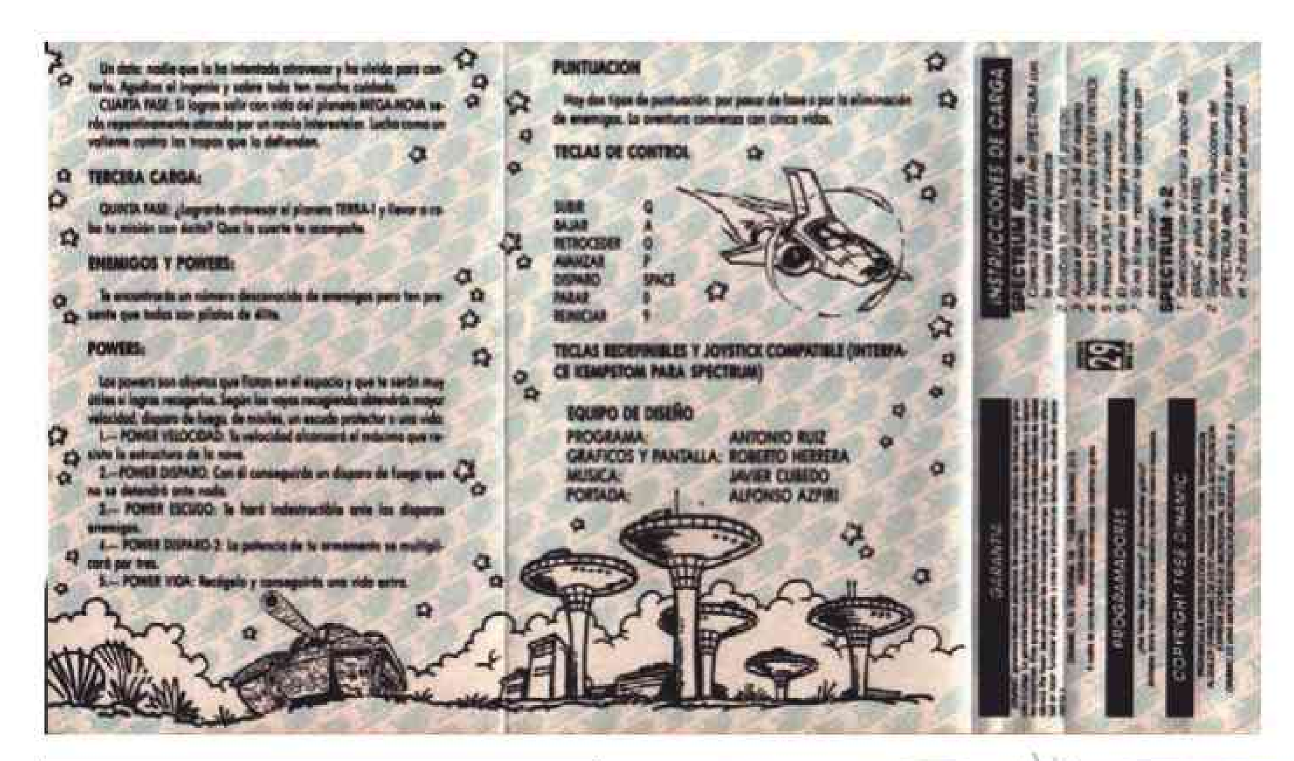


PHANTIS (GAME OVER II)
Programado por Carlos Abril y con portada de Alfonso Azpiri, el juego incluye las primeras instrucciones diseñadas por Machuca.

1988



HUNDRA
Segunda colaboración con Zeus Software. En esta ocasión, Dinamic decidió adquirir el trabajo de Luis Royo para promocionar el juego. Machuca diseñó el logotipo que quedaría para la posteridad.





» Entre las labores de la agencia Veintinueve Uno también estaba el diseño de las campañas publicitarias de Dinamic para los medios.

» EL CANTO DE LOS VIDEOJUEGOS

Esta búsqueda lleva a Machuca hasta el mundo de los videojuegos. En una entrevista asegura desconocer cómo se enteró de que en Dro Soft necesitaban ilustradores para sus videojuegos. "Era el año 1987. Me presenté en sus oficinas con mis dibujos más recientes en un cartapacio y me cogieron", recoge el blog *Un pasado Mejor*. Ese mismo año, elabora las portadas de *Marble Madness*, *Antares* y *Stop Ball*. Además, diseña la decoración para el stand de Dro Soft para una feria del sector en Barcelona "en colaboración con mi amigo de entonces y también ilustrador, Francis Moragrega".

Un año más tarde, con los hermanos Ruiz ya trasladados a la Torre de Madrid, llega a los oídos de Machuca que en Dinamic estaban buscando ilustradores.

De nuevo, con su carpeta a rebosar de trabajos, se presenta en el departamento 1 de la planta 29 del edificio situado en la Plaza de España (Madrid). En la puerta, una placa decía: "Estudio de diseño y publicidad Veintinueve Uno" (ver el destacado de la página anterior). En su interior, el veterano creativo y director de arte de Dinamic, Ángel Luis González, le estaba esperando.

"Recuerdo que Ricardo tenía un carácter afable, era cultivado, inteligente y buen conversador. Fue mi querido amigo Lorenzo Díaz quien me lo recomendó, así como a Carlos Puerta y otros profesionales que terminaron trabajando para nosotros", detalla González a Retro Gamer. "En el caso de Ricardo, aluciné con él desde el primer día que nos conocimos, especialmente cuando me enseñó sus ilustraciones y me dijo que las hacía con lápices de colores".

Machuca estuvo dos años contratado a media jornada en la agencia Veintinueve Uno encargándose de trabajos para Dinamic, pero sin contrato de exclusividad. "Acudía a la Torre de Madrid sólo por las mañanas y, por las tardes, me dedicaba al mundo de los dibujos animados y el cómic como freelance", recuerda. El madrileño era capaz de dar forma a todo lo que pasaba por sus manos: bocetos, ilustraciones para instrucciones de videojuegos, logotipos,

» Recopilación de todos los personajes de Dinamic, elaborado por Ricardo Machuca.

» *Navy Moves* es un ejemplo del mimo y cuidado en todos los detalles que se tenía en el lanzamiento de una edición física.

etc. Incluso llega a elaborar portadas desde cero. Aunque hablando de portadas, Ricardo Machuca asegura que hizo pocas porque, por aquel entonces, "resultaba más barato licenciar ilustraciones de agencia –como los trabajos de Luis Royo– que realizarlas ex profeso", matiza. No obstante, suyas son *Delfox*, *La Guerra de las Vajillas*, *Bestial Warrior*, *Target Plus*, *Cosmic Sheriff* y el recopilatorio *Lo Mejor de Dinamic 88*, entre algunas otras más.

DISEÑANDO PARA DINAMIC: LOGOS Y MANUALES

Aún así, para los lanzamientos de relumbrón de la compañía, los Ruiz preferían utilizar portadas originales. Machuca comenta que, en más de una ocasión, le encargaron la elaboración de un boceto "para que después lo pintara un artista consagrado".

Una metodología que funcionó a las mil maravillas, por ejemplo, con *Navy Moves* (portada final firmada por Luis Royo) y que se adecuó para utilizarse otros seis títulos más: *Rescate Atlántida*, *Satán*, *After the War*, *Capitán Trueno*, *El Jabato* y *Astro Marine Corps (A.M.C.)*

Pero son los logotipos de las cajas y los casetes, además de las ilustraciones, mapas y esquemas para los folletos de instrucciones, las labores que Machuca recuerda con especial cariño. "Hice los logotipos para 14 juegos, como el de *Cozumel* que parecía estar tallado en piedra; y el de *Navy Moves* imitaba a las chapas remachadas de un submarino".

"Pero lo más divertido de mi trabajo –prosigue en su relato el antiguo ilustrador de Dinamic– era cuando me daban libertad creativa para hacer los dibujillos de los los manuales de instrucciones". "Yo nunca he sabido jugar, así que los programadores me iban enseñando las diferentes pantallas del juego, me señalaban quienes eran los enemigos importantes y los objetos de interés. Solían ser una ristra de píxeles gordos de color caqui o un conglomerado de cuadraditos móviles. Cuando regresaba a la mesa de dibujo hacía lo que me daba la gana", reconoce jocosamente.

El grafista de Zeus Software, Raúl López, fue testigo directo de la personalidad de »

1988

TURBO GIRL (1988)

Nueva ilustración de agencia elaborada por Royo y adquirida por Dinamic. Destaca el aspecto metálico y lacado del logotipo diseñado por Machuca, y el espectacular esquema de la moto de la protagonista de las instrucciones.

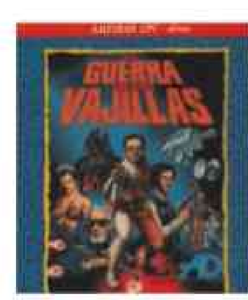
1988



COMMANDO TRACER

Machuca volvió a diseñar el logotipo para este particular run and gun de Zeus Software que llevaba una ilustración de Royo en la portada.

1988



LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

El creativo Ángel Luis González bocetó esta mítica parodia que Machuca terminó llevándose a su terreno.

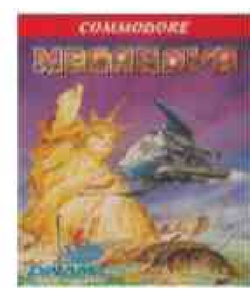
1988



LOS PÁJAROS DE BANGKOK

Rafa Negrete fue el encargado de la portada de esta aventura conversacional basada en la novela homónima de Manuel Vázquez Montalbán. Machuca sólo añadió una bandada de pájaros y varias pantallas a la versión de PC.

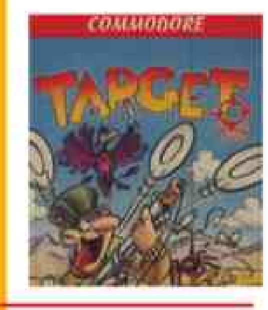
1988



MEGANOVA

El dificilísimo juego de naves espaciales programado por Luis Mariano García Corral, publicado a finales de 1988, contaba con el logotipo de Machuca.

1988



TARGET PLUS

Exclusivo para Gunstick, tenía un diseño de portada que recordaba a los *Super Humor*. Elaborada con lápices de colores y aerógrafo sobre cartulina, metodología habitual del madrileño.



1988

NAVY MOVES

Luis Royo recibió el boceto original de manos de Machuca para crear una de las portadas más míticas de Dinamic. Junto a Rafa Negrete, Machuca también se encargó del logotipo, mapas, diagramas y planos de la misión que incluía el libreto de instrucciones.

1988



LO MEJOR DE DINAMIC 88

¿Quién no recuerda esta maravillosa caja con seis titulazos de Dinamic? El diseño atractivo del packaging hizo que muchos jugones terminaran haciéndose con este imprescindible recopilatorio.

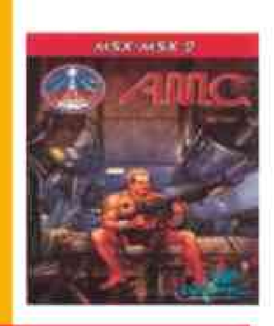
1989



AFTER THE WAR

Boceto de la portada que, como en otras ocasiones, terminaría siendo dibujada por Royo. Machuca también se encargó del mapa de Manhattan, el diseño de los enemigos y alguna que otra animación de los personajes.

1989



ASTRO MARINE CORPS (A.M.C)

Alucinante trabajo final del ilustrador Ciruelo Cabral. El boceto original es de Machuca.

1989



BESTIAL WARRIOR

El ilustrador diseñó y coloreó, mediante lápices de colores y pastel sobre cartulina, la portada a este arcade de plataformas de Zeus Software (ver RG Nº20).

1989



EL CAPITÁN TRUENO

Esta superproducción de Dinamic contó con portada original de Royo, bocetada por Machuca.

1989



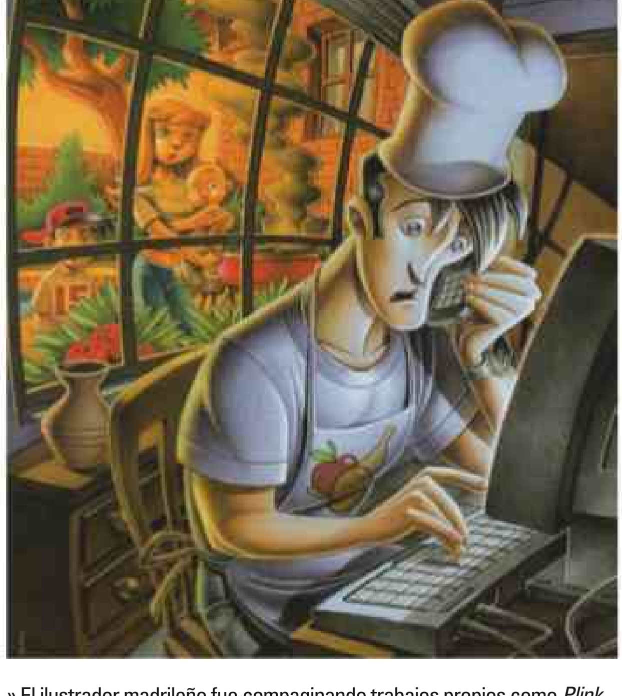
COSMIC SHERIFF

De nuevo Machuca sacó a relucir su técnica para construir una portada con lápices de colores sobre cartulina.



» *Las Arenas del Tiempo* es uno de los hitos logrados por Ricardo Machuca en su paso por el universo del cómic.





» El ilustrador madrileño fue compaginando trabajos propios como *Plink y Puffy* con encargos para diversas publicaciones empresariales.

» Machuca. “Coincidí con él en Dinamic. Víctor Ruiz nos presentó y me dijo que le enseñara el juego que teníamos entre manos. Mientras le iba contando de qué iba y enseñándole algunas pantallas, veía a Machuca tomando apuntes. ¡Al menos, eso creía yo! Porque lo que realmente estaba haciendo era dibujando a toda hostia bocetillos que luego utilizó para el libreto del juego”, comenta el vasco.

El que fuera director de arte en Dinamic, Ángel Luis González, define a Machuca como “un artista rápido”. “Capta enseguida lo que necesitas cuando se lo explicas. Tiene una técnica depurada, muy personal, que domina y exprime a las mil maravillas”.

A finales de 1989, en vista de que no era necesario que Machuca acudiese diariamente a las oficinas de Torre de Madrid, decidió presentar su despido. Él mismo lo explica: “Después de dos años yendo a las oficinas todas las mañanas, me di cuenta de que realmente no necesitaban un dibujante fijo en plantilla. Eso no quita para que siguiese colaborando con ellos tres años más como freelance, incluso cuando la compañía se trasladó a la zona de Moncloa”.

UNA NUEVA ETAPA LEJOS DEL VIDEOJUEGO

La recién obtenida libertad permitió a Machuca reenfocar parte de su tiempo –que compaginaba en la industria de los dibujos animados– con otros proyectos que, hasta entonces, no había podido abordar. Por ejemplo, comienza a publicar una página semanal en el suplemento infantil del extinto *Diario 16*. “Era una serie llamada *Plink y Puffy*, en colaboración con Francisco Naranjo (guión) y Rafa Negrete (lápices de personajes)”. Contaba las aventuras de un niño y un perro con un estilo visual muy similar al de Frank Miller para *Sin City*.

A comienzos del nuevo milenio, Machuca vuelve a retomar el mundo de la ilustración y empieza a realizar dibujos para el ámbito de



» La serie *Procyon* es la aventura más actual del ilustrador Ricardo Machuca. Ya lleva cuatro volúmenes rebosantes de locas aventuras interplanetarias.



» Los dibujos de Machuca como soporte publicitario son un ejemplo más de la capacidad de adaptación que ha demostrado a lo largo de su carrera.

la publicidad, revistas sectoriales, empresas, además de ilustraciones para cuentos infantiles y novelas.

Sin embargo, el cómic continuaba siendo una aspiración y cada cierto tiempo, el madrileño sentía con fuerza su llamada. En 2006 surge una posibilidad a la cual Machuca se aferra con todas sus ganas. Junto a los guionistas Francisco Naranjo y Lorenzo F. Díaz, publica la serie *Las Arenas del Tiempo,* bajo el sello editorial Dibbuks, una producción para el mercado franco-belga. No obstante, las ventas no superaron las previsiones y el proyecto, que pudo haberse convertido en una serie, finaliza con la edición del primer volumen.

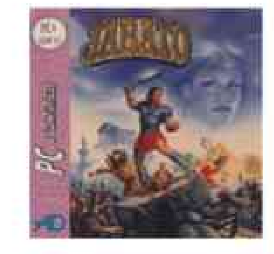
EN LA ACTUALIDAD

Desde el año 2013, Ricardo Machuca publica libros anuales de 120 páginas de una serie con guión propio titulada *Procyon*. "Son libros de ciencia ficción, donde exploro lo que le ocurrirá a la humanidad en los próximos 400 años, tras haber colonizado varios sistemas planetarios y haberse creado la Federación de los 12 Sistemas".

La serie se complementa y enriquece a través de un universo expandido, accesible desde el blog *comicprocyon.blogspot.com.es*. "Aquí es donde voy incluyendo todo aquello que puede ayudar al lector a comprender mejor el universo de *Procyon*: desde a biografías de personajes, fichas de flora y fauna alienígena, hasta publicidad intergaláctica, etc.".

Preguntado sobre si siente añoranza de su época de ilustrador en Dinamic y Dro Soft, Ricardo Machuca dice sentir "cariño" por una época de su vida que, eso sí, ve lejana. Sin embargo, no cierra la puerta a la posibilidad de volver a ilustrar alguna que otra portada de videojuegos "especialmente si buscan un estilo diferente a lo que se está haciendo ahora", apostilla. ¿Será alguien capaz de recoger el guante? La verdad es que no estaría nada mal... ■

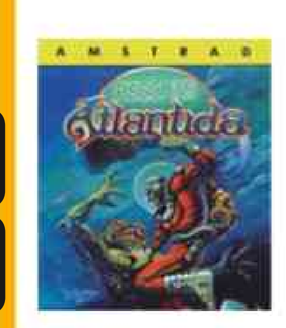
1989



JABATO

Ilustración original de Ciruelo Cabral sobre boceto y logotipo de Machuca para esta aventura de Aventuras AD, basada en el famoso personaje del cómic español.

1989



RESCATE ATLÁNTIDA

Ilustración de Enrique Ventura que tomó como referencia un boceto de Machuca. El logotipo también es del madrileño.

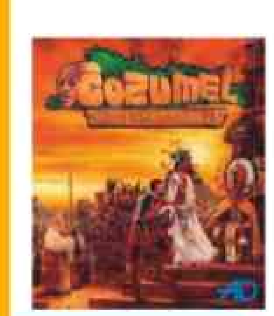
1989



SATAN

Espectacular portada de Luis Royo trabajada sobre ideas previas y logotipo de Machuca. Destaca el trabajado diseño de las instrucciones, el póster interior y la ilustración de los enemigos infernales.

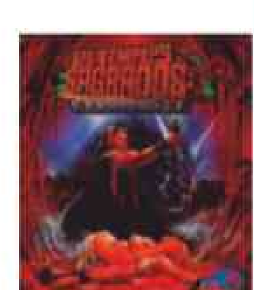
1990



COZUMEL

Machuca volvió a trabajar para Aventuras AD elaborando uno de los logotipos que recuerda con más cariño de toda su trayectoria en Dinamic.

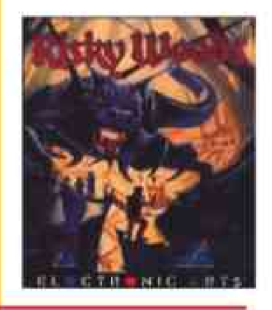
1990




LOS TEMPLOS SAGRADOS

La segunda parte de la trilogía de aventuras "Leyendas de Ci-u-than" volvió a contar con un logo de Machuca que repetía el estilo impuesto en Cozumel.

1990



RISKY WOODS

Machuca se encargó de las ilustraciones del libreto de instrucciones de este clásico español de 16 bits, cuya versión inicial para Amiga fue editada y distribuida por Dro Soft.





RIEKO KODAMA

UNA LEYENDA CURTIDA EN SEGA

En la Game Developers Conference 2019 se reconoció la trayectoria de una de las pioneras de la industria japonesa, oculta durante muchos años tras un pseudónimo

La particular política de las compañías japonesas, en los 80 y principios de los 90, de ocultar a los creadores de los juegos bajo pseudónimos (para evitar que les robasen a sus mejores talentos) hizo que, durante muchos años, los usuarios de Master System y Mega Drive no sospecháramos que, detrás del nombre Phoenix Rie, se ocultaba una señora cuyo talento era equiparable al de otros "popes" de Sega como Yu Suzuki o Yuji Naka.

Rieko Kodama dio sus primeros pasos en la industria, en Sega, allá por 1984. Su primer trabajo fue como diseñadora gráfica en *Champion Boxing*, una recreativa en la que trabajaría codo con codo con Yu Suzuki. Ese mismo año, también participaría en el desarrollo de *Sega Ninja* y, en 1986, dejaría su huella en el inolvidable *Alex Kidd in Miracle World* y en otro clásico, hoy en día injustamente olvidado, como era *Quartet* (tanto en la recreativa original como en su conversión a Master System).

El talento de Kodama explotó durante la creación del ambicioso *Phantasy Star*, para el que diseñó los personajes (tanto los principales como los NPC), los escenarios y otros elementos del juego, incluida la ambientación futurista, fruto de su pasión por Star Wars. Años más tarde, Kodama se encargaría de dirigir la cuarta entrega de la saga, ya para Mega Drive, pero, antes, dejaría patente su talento en la conversión de *Altered Beast*, el debut de Alex Kidd en la consola de 16 bits y las dos primeras entregas de *Sonic the Hedgehog*, además de en otros clásicos de Mega Drive como *Mystic Defender* o el port de *Shadow Dancer*. Ávida lectora de mangas (extrajo su pseudónimo de uno de ellos), Kodama dirigiría en 1995 el deslumbrante *Magic Knight Rayearth*, un RPG para Saturn basado en el popular manga de las Clamp, y, con el cambio de siglo, se encargaría de producir el memorable *Skies of Arcadia* de Dreamcast, así como su port para GameCube (comercializado dos años después, en 2002). Tras ejercer como productora en las cuatro entregas de *7th Dragon* (DS, PSP y 3DS), actualmente lleva el timón de la línea Sega Ages. Junto a los no menos geniales M2, Kodama está recuperando para las nuevas generaciones un legado del que ella fue parte esencial.



SEGA AGES

Nadie mejor que Rieko Kodama para llevar las riendas del sello Sega Ages, en calidad de productora. Uno de los primeros lanzamientos en Switch de la línea de clásicos de Sega fue nada menos que *Phantasy Star*, el juego que consagró a Phoenix Rie dentro de la compañía japonesa, allá por 1987. Su mano se aprecia en muchas de las mejoras que ofrece este port.

KODAMA, ALIAS PHOENIX RIE

Ha sido realmente complicado elegir nueve títulos de la prolífica carrera de Kodama desde que empezara a trabajar para Sega en 1984. Ahora ya sabemos a quién agradecer tanta diversión.



CHAMPION BOXING

ARCADE - SG-1000 · 1984

El primer trabajo de Rieko Kodama dentro de Sega. Este arcade de boxeo, originalmente un proyecto para SG-1000 que sería portado a los salones recreativos, también supuso el debut de otro genio: Yu Suzuki.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

MASTER SYSTEM · 1986

El título más emblemático del catálogo de MS, donde Kodama trabajó como artista. Por cierto, ¿sabíais que originalmente se diseñó como un juego de Dragon Ball? Al final Sega no pudo hacerse con la licencia.



QUARTET

ARCADE - MASTER SYSTEM · 1987

Aunque haya caído en el olvido, esta recreativa para cuatro jugadores, diseñada por Kodama, arrasó en su momento, e incluso tuvo adaptaciones a microordenadores, a manos de Activision.



PHANTASY STAR

MASTER SYSTEM · 1987

Un RPG revolucionario para su época, que contó con Kodama como diseñadora gráfica y Yuji Naka como programador. Su estética futurista se debió a la pasión que sentía Phoenix Rie por Star Wars.



ALTERED BEAST

MEGA DRIVE · 1989

Kodama ejerció de artista en el inolvidable cartucho que acompañó a Mega Drive en su lanzamiento en Occidente. Por cierto, la recreativa fue ideada por Makoto Uchida, el genio que firmaría luego *Golden Axe*.



SONIC THE HEDGEHOG

MEGA DRIVE · 1991

Kodama y Naka volverían a trabajar juntos en *Sonic* y su secuela. Phoenix Rie era uno de los mayores talentos de la casa, y no podría haberse quedado fuera de las dos grandes apuesta de Sega para Mega Drive.



PHANTASY STAR IV

MEGA DRIVE · 1993-1995

Tras ejercer de artista en las dos primeras entregas, Kodama se encargó de dirigir (junto a T. Yoshida y K. Takeuchi) la despedida de la saga en Mega Drive. Fue un gran RPG que llegó muy tarde a Occidente.



SKIES OF ARCADIA

DREAMCAST · 2000

Este magistral RPG se diseñó originalmente para Saturn, antes de dar el salto a Dreamcast, con Kodama como productora. Dos años después, sería portado a GameCube como *Skies of Arcadia: Legends*.



7TH DRAGON

DS · 2009

Aunque fue desarrollado por un estudio externo a Sega (Imageepoch), Rieko Kodama llevó las riendas de la producción para la compañía. Tuvo tres entregas más, en años sucesivos, para PSP y 3DS.



FUE ENTERRADOR EN SU JUVENTUD Y AHORA ES UN GURÚ DEL VIDEOJUEGO: NO EXISTE NADIE COMO GOICHI SUDA EN ESTE MUNDO

Hace unos meses, se puso a la venta *Travis Strikes Again: No More Heroes*, un juego que llevaba anunciado para Switch desde el día en que Nintendo presentó en sociedad la consola. El juego cumplió con creces y, en el pasado E3, se presento *No More Heroes 3*. Para celebrarlo, vamos a repasar la trayectoria de su creador, el estrambótico Goichi Suda, alias Suda51, un apodo que juega con la pronunciación de los números 5 y 1 en lengua japonesa ("go"+"ichi"), en la que, además, es habitual invertir el orden de nombre y apellidos.

Todo lo que se diga de este genio es poco. Es verdad que sus títulos suelen tener irregularidades y distan de ser obras maestras, pero tienen tanta personalidad que muchos los consideran juegos de culto, y en Hobby Consolas somos defensores a ultranza de su estrambótica filosofía. A un tipo que dice que los videojuegos no sólo son arte, sino que son la forma más elevada de arte, hay que quererlo.

Suda es un "personajazo" con todas letras. Se aleja por completo del prototipo de creador japonés, pero, lejos de ser un bufón, es capaz de mantener un indescriptible equilibrio entre seriedad e hilaridad. Por ejemplo, cuando tiene que mantener el rictus serio, a la hora de hablar en público o en una entrevista, lo hace. Sin embargo, no tiene reparo en hacer el tonto cuando le sacan fotos, ya sea haciendo carantoñas o simulando disparar con los dedos de la mano, uno de sus gestos más recurrentes.

Su forma de ver el protocolo es muy sui géneris. Basta con recordar los eventos de presentación de *No More Heroes*, en los que se le entrevistaba mientras estaba sentado en un váter (según dice, el escusado es para él una inmensa fuente de inspiración) y había decoración en forma de rollos de papel higiénico con el logo del juego. Antes de eso, durante la promoción de *Killer7*, solía aparecer ataviado con una máscara de lucha mexicana. Muy

NO MORE HEROES

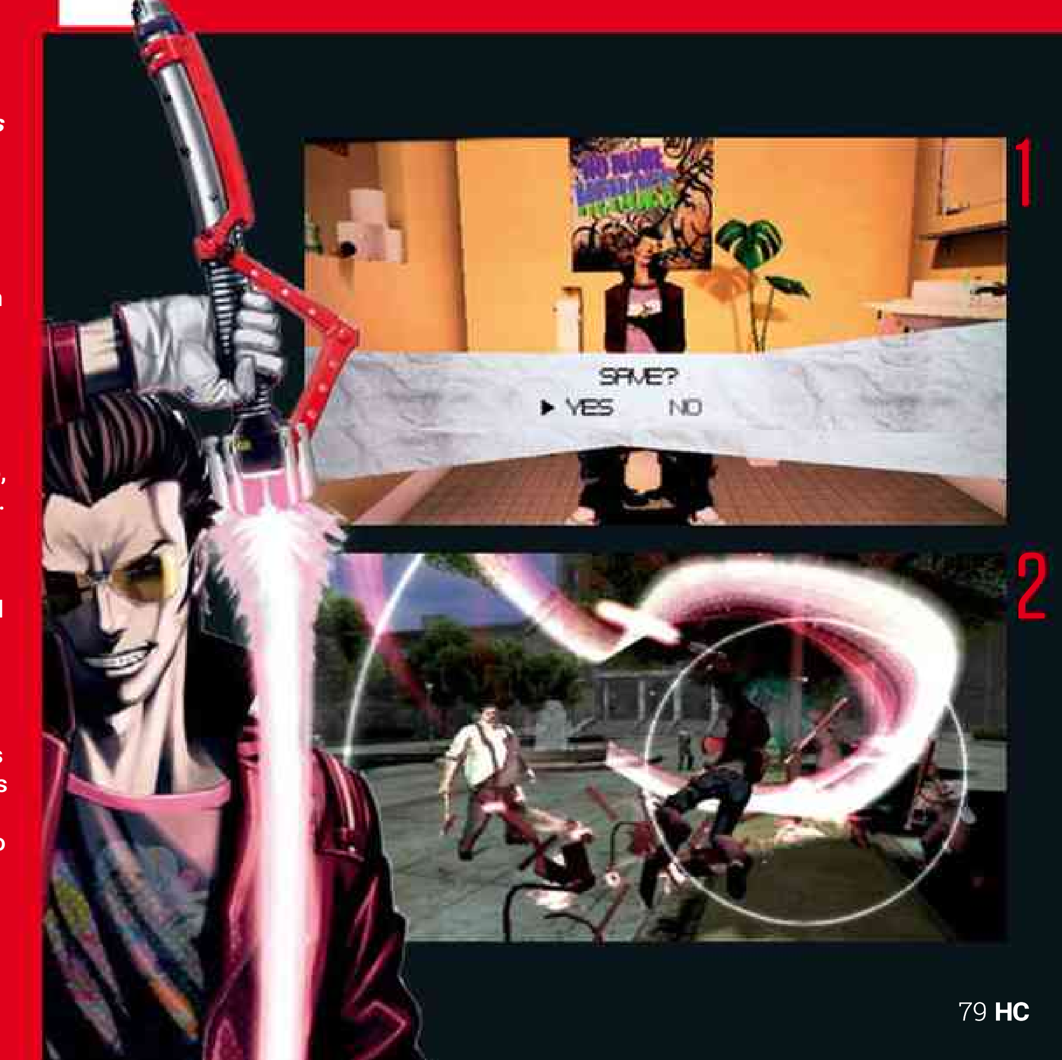
Wii - PS3 - XBOX 360 · 2008

DA51 EL GENIO QUE TRANSPIRA LOCURA Y VIOLENCIA

recordada es también su actuación en la presentación mundial de Switch, en la que, en lugar de leer lo que le indicaba el teleprompter, decidió improvisar... y desquiciar a la persona encargada de traducir sus palabras al inglés. Pero nuestra anécdota preferida es que, cuando salió a la venta el primer juego en el que trabajó, decidió pasar ese día en diversas tiendas, viendo si la gente se interesaba por él, con ganas de susurrar que lo compraran a quienes lo ojeaban y de abrazar a los que daban el paso.

La muerte es sólo el comienzo

Los comienzos laborales de Suda51 son, como poco, chocantes. A principios de los 90, trabajaba en una funeraria, preparando flores... y como enterrador, un empleo que, como es lógico, no era de su agrado. Sin embargo, era un entusiasta de otro ámbito donde también se movía otro Enterrador, éste con mayúscula: el de la lucha libre. La fortuna quiso que Human »



1 ***No More Heroes*** **será recordado por tener uno de los mejores sistemas de guardado de la historia: Travis Touchdown acude al baño, se sienta, suspira (la deposición se omite con una cortinilla de papel higiénico) y, luego, tira de la cadena...**

2 **La katana láser, seña de la saga, le venía al dedillo al sensor de movimiento de Wii, consola donde nació la IP. Sus escabechinas están entre lo más gore que se ha visto en un género sangriento ya de por sí como el del hack and slash.**



KILLER IS DEAD
PS3 - XBOX 360 - PC 2013

» Entertainment reclutara gente para su saga *Super Fire ProWrestling*. Suda estaba convencido de que, con sus conocimientos del mundillo, podía ganarse un puesto, y así sucedió.

El joven Goichi se unió a la compañía en 1993 y, durante el siguiente lustro, contribuyó activamente al desarrollo de la citada serie y al de *Twilight Syndrome*, una saga de terror adolescente. En 1998, antes de que la empresa se declarara en bancarrota, decidió marcharse para fundar su propio estudio, Grasshopper Manufacture, que debe su nombre a la canción "Grasshopper", de la banda británica Ride, que se hartó a escuchar hasta altas horas de la noche durante el desarrollo de *Super Fire ProWrestling 3: Final Bout*. En los años sucesivos, trabajó incansablemente, como director, guionista, diseñador o productor en juegos como *The Silver Case* y *Flower, Sun and Rain*. Sin embargo, hablamos de una época en que infinidad de juegos japoneses jamás emigraban a Occidente, y eso hizo que no supiéramos de él por estos lares hasta 2005.

Adaptación progresiva al extranjero

Fue entonces cuando se lanzó *Killer7*, un juego hecho en colaboración con Capcom y con el mismísimo Shinji Mikami. Algunos de los juegos posteriores de Grasshopper siguieron siendo exclusivos del mercado japonés, pero los más importantes ya nunca dejaron de llegarnos. *Killer7* fue un punto de inflexión también en la propia filosofía del estudio, que empezó a desarrollar sagas que potencialmente fueran del gusto occidental. En realidad, es algo que tardó incluso demasiado en suceder, pues Suda es un gran fan de la cultura pop occidental y hasta afirma que su juego favorito es *Another World* y que su creador, el francés Éric Chahi, fue para él un gran referente.

El caso es que, a partir de entonces, la mayoría de creaciones de Suda51 llegaron a Occidente y él se volvió una figura mediática, tanto como para llegar a colaborar con Hideo Kojima en un serial de radio de *Snatcher* o con Akira Yamaoka, compositor de *Silent Hill*. Y no sólo eso: Grasshopper puede presumir de haber trabajado con editoras occidentales de la talla de Electronic Arts (*Shadows of the Damned*), Warner Bros (*Lollipop Chainsaw*) o Deep Silver (*Killer is Dead*), amén de con japonesas como Capcom (*Killer7*), Nintendo (*No More Heroes*), Bandai Namco (*Ranko Tsukigime's Longest Day*) o Koei Tecmo (*Project Zero: Mask of the Lunar Eclipse*), lo que da cuenta del interés que hay en su trabajo.

Violencia desenfrenada y sangrienta

En esta generación, se ha prodigado menos de lo que nos habría gustado, con los únicos lanzamientos específicos de *Let It Die*, *Travis Strikes Again* (un free-to-play y un spin-off de



la saga *No More Heroes*), el remake de *The Silver Case* y el anuncio de *o More Heroes 3*. Confiamos en que Suda vuelva a sorprendernos con nuevas propuestas que den continuidad a unas señas de identidad muy definidas, especialmente en las que son sus cinco grandes IP: *Killer7*, *No More Heroes*, *Shadows of the Damned*, *Lollipop Chainsaw* y *Killer is Dead*.

Por encima de todo, hablamos de juegos en los que la violencia y el gore cobran una dimensión estética, mediante litros de sangre y el uso de armas tan disparatadas como afiladas, como una espada láser o una sierra mecánica. Normalmente, eso implica abrazar el género del hack and slash, pero también ha habido enfoques de shooter. Además, muchos de los protagonistas son asesinos, ya sean otakus, agentes secretos o hasta colegialas. De hecho, en *No More Heroes*, había hasta un ranking de matones por el que ascender.

Hay que destacar también la presencia habitual de minijuegos dentro de los propios juegos. *Travis Strikes Again* es ese concepto llevado a su cénit, pero antes ya lo vimos con el shooter que había dentro de *No More Heroes 2* o las secciones 2D de *Shadows of the Damned*.

En sus inicios, Suda estaba muy apegado al survival horror, y eso se sigue percibiendo hoy en día... pero eclipsado por un humor absurdo y un tono de serie B muy bien llevados. En ese sentido, son muy habituales las rupturas »



1

1 *Lollipop Chainsaw* estaba protagonizado por Juliet Starling, una animadora que llevaba colgada de la falda la cabeza de su novio y que empleaba una motosierra contra las hordas de zombis que habían invadido su instituto, en California. El juego era un auténtico desparrame.



2

2 El top con el nombre del equipo del instituto (San Romero Knights) era una doble referencia: por un lado, a George A. Romero, el mítico director de películas de no muertos; por otro, a Black Knight Sword, otro juego lanzado también en el año 2012 y del que Suda51 fue guionista.



3

3 *Killer is Dead* se podría considerar casi un crossover entre No More Heroes y Killer7. La jugabilidad con katana (aquí con el efecto lacerante del láser sustituido por el filo del acero) recuerda al primero, mientras que la estética recuerda al segundo, con el protagonista ataviado con un elegante traje.



4

4 Mondo Zappa debía su nombre y su condición de asesino a Mondo Nakamura, protagonista de una serie de televisión japonesa, pero, al mismo tiempo, era una suerte de James Bond. Por tanto, Suda tuvo más motivos que nunca para introducir romances con mujeres.









5

5 *Killer7*, el juego con el que Suda51 se dio a conocer en Occidente, estaba protagonizado por Harman Smith, un asesino que adoptaba siete personalidades distintas, cada una con una apariencia, una personalidad y un armamento. Fue sólo el primero de los muchos juegos de culto que lo seguirían.

EL SUDA51 RECÓNDITO Y PECULIAR

Antes de darse a conocer en Occidente, Suda51 había parido ya un gran número de juegos. Más recientemente, al margen de sus sagas mediáticas, ha trabajado también en muchos otros títulos.



SUPER FIRE PROWRESTLING 3: FINAL BOUT

SUPER NINTENDO ■ 1993

La afición de Suda a la lucha libre le abrió las puertas del sector, concretamente de Human Entertainment, donde trabajó en varios juegos del género, muy en boga en los 90. Éste contaba con medio centenar de luchadores, como Hulk Hogan o el Último Guerrero.



TWILIGHT SYNDROME: SEARCH

PLAYSTATION ■ 1996

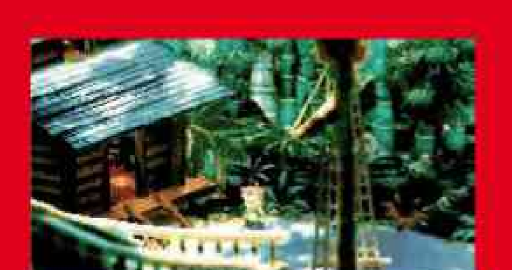
El paso de Suda51 por Human Entertainment se dividió entre la lucha libre en sus primeros años y la saga *Twilight Syndrome* en los últimos. De ésta, dirigió nada menos que tres entregas. Era una serie de terror adolescente en la que sus protagonistas investigaban diversos sucesos paranormales.



THE SILVER CASE

PLAYSTATION - PS4 - PC ■ 1999

Ya al frente de Grasshopper Manufacture, su propio estudio, Suda dio un golpe sobre la mesa con este título, que, si bien sólo salió en Japón en su día, llegaría a Occidente en 2017, con un remake para PS4 y PC. Era una novela visual en la que un detective investigaba a un asesino en serie.



CONTACT

DS ■ 2006

Aunque sólo ejerció como productor, éste es de los juegos con menos "estilo Suda". Se trataba de un RPG en el que un niño llamado Terry, al que veíamos en la pantalla inferior, debía ayudar a un profesor, que nos daba pistas desde la pantalla superior, a encontrar una serie de piezas en un planeta recóndito.



PROJECT ZERO: MASK OF THE LUNAR ECLIPSE

Wii ■ 2008

La buena relación de Suda51 con Nintendo y su gusto por el survival horror le llevaron a codirigir esta entrega de la terrorífica y "fotográfica" saga *Project Zero*, que no olimos en Occidente. Su protagonista era Ruka Minazuki, una chica que acababa cautiva en una isla.



EVANGELION SHIN GEKIJOBAN: 3ND IMPACT

PSP ■ 2011

"Evangelion" fue otro anime más en el que Grasshopper Manufacture pudo trabajar, esta vez con Suda como productor. Era un juego de acción rítmica, en el que atacábamos a los ángeles siguiendo la música de Akira Yamaoka. Nunca salió de tierras japonesas.



LIBERATION MAIDEN

3DS ■ 2012

El último juego puramente portátil de Suda hasta la fecha es éste para 3DS y dispositivos iOS, en el que ejerció como director creativo. Era un shooter espacial en el que manejábamos a un robot, que echaba mano de la pantalla táctil y que, en cierto modo, recordaba a un minijuego de *No More Heroes 2*.



SHADOWS OF THE DAMNED

PS3 - XBOX 360 ■ 2011

de la cuarta pared, en las que los personajes se comunican directamente con el jugador. Pero, por encima de todo, Suda es un apasionado del cine y de las series de televisión, especialmente del anime, y eso se traduce en la presencia de incontables referencias, algunas muy evidentes y otras más sutiles. Por ejemplo, sólo en *No More Heroes*, hay alusiones a "Batallas sin honor ni humanidad" (la presencia de yakuzas), a "Memento" (el motel), a "La loca historia de las galaxias" (la katana láser)... Incluso hay referencias a actores, como se observa en Sylvia Christel (su nombre está sacado de la película erótica "Emmanuelle"), cuya apariencia se inspiró en Scarlett Johansson o Keira Knightley. Hasta se parodian los nombres de directores como Steven Spielberg y Takashi Miike. Y, hablando de cineastas, para *Lollipop Chainsaw*, Suda contó con la colaboración en el guión de James Gunn, responsable del libreto de "Guardianes de la Galaxia", y el homenaje a George A. Romero era más que evidente.

Quizá por su pasado de sepulturero, la muerte es un tema muy recurrente en los juegos de Suda51, y la explora de muy diferentes maneras, especialmente en forma de resurrecciones y encarnaciones. Ahí están los zombis de *Lollipop Chainsaw* o nuestro compañero en *Shadows of the Damned*, Johnson, que era una calavera parlante. Y no falta el



FLOWER, SUN AND RAIN

■ PS2 - DS ■ 2001

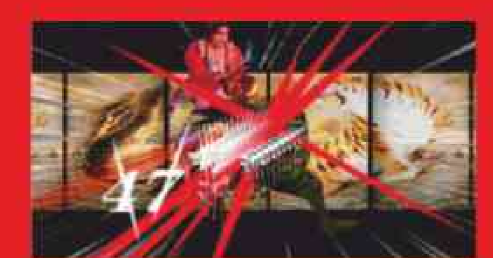
El original de PS2 sólo salió en Japón, pero la adaptación para DS, de 2008 (una vez que Suda ya era conocido en Occidente), sí que la disfrutamos aquí. Era una aventura de puzles en la que encarnábamos a Sumio Mondo, un hombre dedicado a ayudar a los lugareños de una isla de la Micronesia.



MICHIGAN: REPORT FROM HELL

■ PS2 ■ 2005

Este survival horror, que recordaba a la película "Rec", sí llegó a Europa (no así a América). Con Suda como productor y planificador, estaba protagonizado por la unidad móvil de un informativo de televisión, de modo que grabábamos fenómenos paranormales desde la perspectiva subjetiva del cámara.



SAMURAI CHAMPLOO: SIDETRACKED

■ PS2 ■ 2006

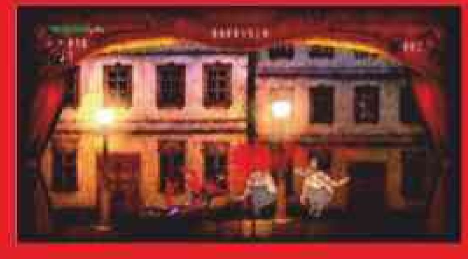
Aquí, se cambiaron las tornas: los americanos sí lo disfrutaron, pero los europeos nos quedamos con las ganas. Era un colorido y rítmico beat'em up inspirado en el anime "Samurai Champloo", en el que manejábamos a tres espadachines: Mugen, Jin y Fuu.



BLOOD+: ONE NIGHT KISS

■ PS2 ■ 2006

Basado en otro anime como "Blood+", este juego no llegó ni a Europa ni tampoco a América. Era un juego de acción protagonizado por una colegiala llamada Saya Otonashi, que, espada en ristre, se enfrentaba a unas criaturas vampíricas. Como en *Samurai Champloo*, Suda fue director y guionista.



BLACK KNIGHT SWORD

■ PS3 - XBOX 360 ■ 2012

Suda fue guionista y productor ejecutivo de este particular juego digital, que estaba planteado como si fuera un teatro de marionetas. Así, controlábamos a un caballero medieval a través de niveles plataformeros en 2D en los que los literales escenarios se veían continuamente empapados de sangre.



DIABOLICAL PITCH

■ XBOX 360 (KINECT) ■ 2012

Con Suda como productor, éste es uno de los juegos más particulares de la larga trayectoria de Grasshopper Manufacture. No en vano, se hizo en exclusiva para el Kinect de Xbox 360 y era un juego de béisbol en el que bateábamos pelotas de béisbol para realizar combos y eliminar criaturas.



SINE MORA

■ PS3 - XBOX 360 - PS VITA - PC ■ 2012

De nuevo con Suda como productor, este shmup es uno de los mejor valorados de los últimos años. Además de ofrecer las típicas oleadas de disparos que esquivar y espectaculares combates contra jefes, contaba con particularidades como tener que completar los niveles con un tiempo limitado.



SHORT PEACE: RANKO TSUKIGIME'S LONGEST DAY

■ PS3 ■ 2014

Suda planteó el concepto y supervisó este proyecto "transmedia", que combinaba cuatro cortometrajes de animación con un videojuego. Este último tenía formato de run and gun y estaba protagonizado por una chica que se volvía una asesina al caer la noche.

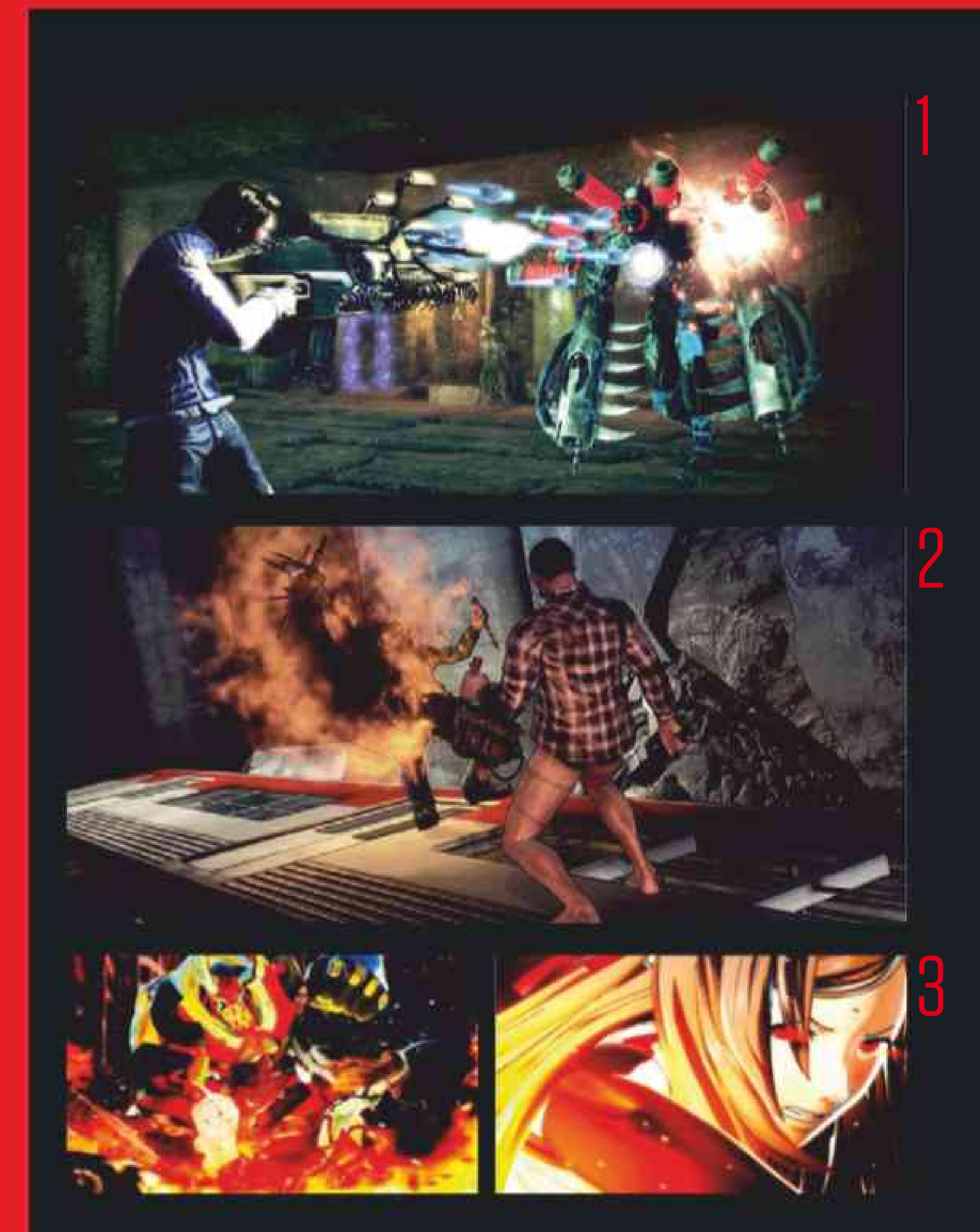
surrealismo, quién sabe si por ser fan de Franz Kafka. Un ejemplo paradigmático estaba ya de forma sorprendente en uno de sus primeros juegos de lucha libre, donde el personaje, tras alcanzar la gloria, decidía suicidarse... En *Let It Die*, el propio epicentro jugable es la idea de la muerte y la reencarnación, sin ir más lejos.

Exuberancia visual y sexual

Los juegos de Suda no se caracterizan por tener el mejor apartado técnico, pero lo compensan con una dirección artística muy característica. El colorido es siempre desbordante, y son habituales el cel shading, los efectos de neón, la sangre o la presencia de onomatopeyas en pantalla. También hay figuras muy recurrentes, como las máscaras de lucha libre mexicana, la omnipresente luna o los tigres.

El erotismo es otra parte esencial de los juegos de Suda, y aquí sí es muy japonés. Siempre hay "femmes fatales" metidas en la ecuación: Juliet, Sylvia, Paula... En *Killer is Dead*, estaba incluso el llamado modo gigoló, en el que Mondo Zappa podía ganarse el favor de distintas mujeres. Igualmente, para la promoción de *Lollipop Chainsaw*, se contrató a la cosplayer Jessica Nigri, famosa por su generoso busto...

En una industria cada día más timorata, se agradece que haya excentricidades e irreverencias como las de Suda51, un genio al que se le desparrama el talento por todos los poros. ■



1 ***Shadows of the Damned*** nos ponía en la piel de García Hotspur, un mexicano que debía adentrarse en una versión de neón del infierno para rescatar a su amada, con la ayuda de una calavera parlante capaz de transformarse en armas de fuego.

2 ***Let It Die***, la antepenúltima locura de Suda, tuvo la particularidad de ser un free-to-play con un multijugador asíncrono, de modo que, al morir, nuestro personaje se reencarnaba como enemigo en la partida de otro.

3 ***Lily Bergamo*** fue el germen de Let It Die, pero iba a ser un proyecto muy distinto, con una joven cazademonios como protagonista y un apartado visual exuberante. Por desgracia, la idea se quedó en el tintero...



TETSUYA NOMURA

IMAGINACIÓN DESBORDANTE

Poco podía imaginar aquel chaval amante de *Dragon Quest* y fan de las ilustraciones de Yoshitaka Amano que, años más tarde, no sólo acabaría trabajando para Square, sino que se convertiría en uno de los principales gurús de la compañía japonesa, antes y después de su fusión con Enix. El lanzamiento de *Kingdom Hearts III* volvió a poner en la palestra a Tetsuya Nomura, una de las personas que más han influido en los J-RPG durante las últimas décadas, y al que hemos tardado demasiado en rendir homenaje. Englobar en dos páginas la trayectoria de Nomura es imposible. Y es que este señor de aspecto inmortal (nadie diría que tiene ya 48 años) es un auténtico hombre del Renacimiento, que empezó dibujando bocetos y diseñando personajes para, posteriormente, encargarse de perfilar guiones, producir, dirigir e incluso componer la letra para algunas de las canciones de *Final Fantasy XV*.

Talento y ambición

En la página de la derecha, hemos querido destacar algunos de los proyectos más importantes en los que Tetsuya Nomura ha participado desde que empezó a trabajar en Squaresoft en 1991, como testeador del *Final Fantasy IV* de SFC/SNES. Desde aquel momento, empezó a trabajar no sólo en los títulos de la franquicia *FF*, sino en juegos tan diversos como *Front Mission*, *Chrono Trigger*, *Ehrgeiz* o *Brave Fencer Musashiden* (otro clásico que pocos recuerdan). El año 2002 supuso su consagración dentro de las filas de la compañía, al liderar el desarrollo del maravilloso *Kingdom Hearts*, un RPG ambientando en el universo de Disney que se encargó de dirigir (además de diseñar a su protagonista, Sora).

En los años sucesivos, Nomura se encargaría de dirigir las numerosas entregas de *Kingdom Hearts*, además de trabajar en las no menos incontables secuelas y spin-offs de *Final Fantasy* (suyo había sido el revolucionario diseño de personajes de *FFVII*). Supervisó los gráficos de *Mario Slam Basketball* (un encargo de Nintendo para DS), ejerció de productor en *The 3rd Birthday* (el spin-off de *Parasite Eve* en el que también realizó labores de diseño), creó un par de personajes para la recreativa *Gunslinger Stratos 2* y hasta se convirtió en director de cine con *Final Fantasy VII: Advent Children*. Su ambición, por una vez, le pasó factura con el accidentado desarrollo de *Final Fantasy Versus XIII*, posiblemente su único tropiezo dentro de la compañía, cuya dirección acabó abandonando (aunque el juego final, que conocemos como *Final Fantasy XV*, siguió contando con sus diseños). Ojalá no le suceda lo mismo con el remake de *Final Fantasy VII*, del que hemos podido ver pocos avances desde que empezaron con él en 2015.

SU AMBICIÓN ACABÓ PASÁNDOLE FACTURA EN EL ACCIDENTADO DESARROLLO DE FF VERSUS XIII

UNA VIDA LIGADA A SQUARE ENIX

El chaval enamorado de las ilustraciones de Yoshitaka Amano acabaría convirtiéndose, años más tarde, en uno de los mayores talentos de Square. Y ahí sigue, trabajando para el gigante japonés.



FINAL FANTASY VI

1994 SNES

Tetsuya Nomura ya había trabajado en *Final Fantasy IV* y *V*, pero en *VI* fue ascendido a director gráfico, e incluso diseñó dos de los personajes, Seltzer y el ninja Shadow, tras dejar impresionado a Hironobu Sakaguchi con sus bocetos e ideas.



FINAL FANTASY VII

1997 PLAYSTATION

Tetsuya recogió el testigo de su adorado Yoshitaka Amano como diseñador de personajes en *FFVII*. Además, participó en el guión del juego e incluso en la mecánica de los combates (suya fue la idea de implementar los ataques Limit Break).



PARASITE EVE

1998 PLAYSTATION

Esta joya de Square, que jamás nos cansaremos de reivindicar, contó con Nomura para diseñar el aspecto de Aya Brea, la protagonista. En 1999, volvería a hacer lo mismo en la secuela, tras sustituir al artista inicialmente encargado de ello.



THE BOUNCER

2000 PS2

Pocos se acuerdan de este brawler, en el que Square volvió a unir fuerzas con DreamFactory (*Tobal No.1*), y que contó con diseños de Nomura. Éste ya había trabajado con ellos en 1998 para crear a los personajes de *Ehrgeiz*.



KINGDOM HEARTS

2002 PS2

Con la bendición de Sakaguchi, Nomura se encargó de dirigir, diseñar y crear las bases del argumento de este ambicioso RPG, que uniría los destinos de Square Enix y Disney a lo largo de dieciséis entregas, contando la que acaba de salir a la venta.



FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

2005 PELÍCULA

La creatividad de Nomura parecía no tener límites. En el ecuador de los 2000, dirigió este largometraje de animación CGI, además de diseñar sus personajes. La trama arrancaba dos años después de *FFVII*.



THE WORLD ENDS WITH YOU

2008 DS

Este action RPG de culto, creado por Square Enix y Jupiter (responsables de *Kingdom Hearts: Chain of Memories*), contó con Tetsuya Nomura como coproductor y diseñador de personajes. Años más tarde, sería portado a Switch.



FINAL FANTASY XV

2016 PS4 - XBOX ONE

Nomura empezó a dirigir este proyecto nada menos que en 2006, con el nombre de *Final Fantasy Versus XIII*. Tras seis años de trabajo, pasó el testigo a Hajime Tabata, quien acabaría firmando el *Final Fantasy XV* que todos conocemos.



FINAL FANTASY VII REMAKE

SIN FECHA PS4

Si con el desarrollo de *Versus XIII* Nomura las pasó canutas, la cosa no pinta mucho mejor con el esperado remake de *FFVII*, en el que ejerce de director. El silencio de Square Enix da mala espina, pero Nomura asegura que el proyecto sigue adelante.

KOTORI YOSHIMURA

UNA PIONERA EN TODA REGLA

Es posiblemente una de las figuras más desconocidas por el público occidental, pero, a lo largo de su carrera, ha firmado auténticas proezas técnicas y más de una joya.

Esta apasionada de los shooters es la cofundadora TechnoSoft, y también trabajó *en Gran Turismo*. El hecho de que muchas de sus creaciones jamás salieran de Japón la hace ser bastante desconocida, aunque su historia es apasionante.

Nació como varón en 1965 con el nombre de Katsunori Yoshimura, y como tal firmó sus primeros juegos. Sufría disforia de género, por lo que cambió su nombre de pila por el de Kotori y, finalmente, se sometió a una operación de cambio de sexo en 2001. Es importante aclarar este dato, porque algunas webs aún siguen refiriéndose a ella como Katsunori. Durante su corta trayectoria en TechnoSoft, Yoshimura firmó el diseño de *Thunder Force*, el kit de construcción de niveles *Thunder Force Construction* y, en 1984, asombró al público japonés con *Plazma Line*, considerado el primer juego doméstico en ofrecer gráficos poligonales 3D. En 1985, abandonó TechnoSoft, junto a algunos compañeros, para fundar Arsys Software, donde crearía títulos como *Wibarm*, el espectacular *Star Cruiser* o *Knight Arms: The Hybrid Framer*. Yoshimura era un prodigio a la hora de programar en ensamblador, y logró crear mundos poligonales absolutamente sorprendentes, teniendo en cuenta la tecnología de la época. Trabajó, además, en la adaptación de algunos títulos occidentales al mercado japonés (*Prince of Persia*, *Spindizzy Worlds*). En 1996, Arsys Software cambió su nombre por el de Cyberhead y participó en el desarrollo de títulos tan conocidos como *Ace Combat*, *Gran Turismo* y *Omega Boost* (en este último, Yoshimura ejerció de codiseñadora). Tras la quiebra de Cyberhead en 2001, Kotori Yoshimura ejerció de freelance, y llegó a trabajar en diversos estudios, incluido Treasure, donde formó parte del equipo de programación del *Dragon Drive: D-Masters Shot* (2003) para GameCube. Ahí le perdimos la pista hasta 2010, cuando trabajó como programadora en el desarrollo de *Lufia: Curse of the Sinistrals* para Veterland Co./Natsume. Aunque no se ha prodigado demasiado, Yoshimura es toda una leyenda dentro de la industria japonesa, con seguidores tan ilustres como Hideki Kamiya, quien cita a *Star Cruiser* como uno de sus juegos favoritos, tal y como refleja un artículo de US Gamer de 2017, donde se anunciaban los planes de Kotori de crear otra secuela de *Star Cruiser*. Ojalá se hagan realidad. Esta industria necesita su inmenso talento.



KOTORI YOSHIMURA

Si ya es difícil encontrar información sobre los desarrolladores japoneses de los 80, en el caso de Yoshimura se complica por su cambio de nombre y sexo. De hecho, algunas webs siguen refiriéndose a ella como hombre.

UNA TRAYECTORIA ECLÉCTICA

Aunque Yoshimura siempre ha dejado patente su amor por los shooters, a partir de los 90 trabajó en otros géneros por encargo, desde adaptar *Prince of Persia* a participar en el primer *Gran Turismo*.



THUNDER FORCE

NEC PC-88, PC-98, SHARP X1 · 1983

El germen de la magistral saga de matamarcianos de TechnoSoft. Un shooter con scroll multidireccional, diseñado por Yoshimura. Por desgracia, jamás fue adaptado a los PC occidentales.



PLAZMA LINE

NEC PC-88, FM-7 · 1984

Este juego de carreras espaciales tiene el honor de ser el primer juego para un sistema doméstico en ofrecer gráficos poligonales 3D. Otra joya diseñada por Yoshimura para TechnoSoft.



WIBARM

PC, NEC PC-88, SHARP X1 · 1986

Un mecha transformable en nave, robot y tanque (a lo Macross) protagonizó el primer action RPG con gráficos poligonales 3D. Llegaría a los PC occidentales, de la mano de Broderbund, en 1989.



STAR CRUISER

PC-88, PC-98, X68000, MD · 1988

Tras firmar *Reviver* en 1987, Yoshimura dejó a los nipones atónitos con esta joya poligonal que, una vez más, se adelantó a su tiempo. Esta mezcla de RPG y FPS acabó dando el salto a Mega Drive en 1990, pero, por desgracia, jamás salió de Japón.



KNIGHT ARMS: THE HYBLID FRAMER

X68000 · 1989

Un auténtico locurón que combinaba fases 3D (con scaling, al estilo *Space Harrier*) con otras de desarrollo 2D. Viéndolo en movimiento, no extraña que Polyphony reclutara a Yoshimura años más tarde.



PRINCE OF PERSIA

PC-98, SNES · 1992

Arsys Software también trabajó adaptando juegos occidentales al hardware japonés. Entre estos títulos, tenemos que destacar el memorable port de *Prince of Persia* para Super Nintendo, que acabó siendo distribuido aquí por Konami.



STAR CRUISER II: THE ODYSSEUS PROJECT

PC-98, FM TOWNS · 1993

La secuela del clásico de 1988 se benefició de las mejoras de hardware para ofrecer unos entornos mucho más suaves. Además, potenció el aspecto rolero.



OMEGA BOOST

PLAYSTATION · 1999

Yoshimura codiseñó el inolvidable juego de mechas de Polyphony. Dos años antes, su compañía, ya conocida como Cyberhead, había colaborado con Kazunori Yamauchi en el desarrollo de *Gran Turismo*.



LUFIA: CURSE OF THE SINISTRALS

DS · 2010

Tras la desaparición de Cyberhead, Yoshimura trabajó como freelance para diversas compañías. En 2010, ayudó a programar este RPG de Square Enix.



LA ETERNA OBRA MAESTRA

Puede que Nintendo 64 no tuviera ni el catálogo más amplio ni el mejor en global, pero fue el hogar de joyas atemporales que marcaron el rumbo de la industria del videojuego, como el inolvidable, e insuperable, *Ocarina of Time*, que el pasado noviembre cumplió 20 años.

Sólo un puñado de juegos, uno muy selecto, está destinado a marcar el camino a seguir, a crear aquello que otros intentarán imitar y tomarán como inspiración para sus futuras obras. Ése es el caso de *Ocarina of Time*, la quinta entrega de *The Legend of Zelda*, la serie creada por Shigeru Miyamoto, que dio sus primeros pasos en 1986. Esta saga de aventuras no necesita presentación a estas alturas, porque, desde sus orígenes, marcó el rumbo que seguirían muchas otras aventuras de acción. La llegada de Nintendo 64, con su mayor capacidad de proceso y sus gráficos poligonales, abrió la posibilidad de llevar la serie a las 3D, con los riesgos y las dificultades que eso conllevaba. Pero, fieles a la trayectoria de Nintendo, sus creadores no sólo superaron todos los escollos y dificultades, sino que crearon algo único y atemporal que, como los grandes clásicos de la compañía, resiste el paso del tiempo y se mantiene vigente: veinte años después, *Ocarina of Time* sigue siendo un juego mágico, que se sigue jugando, controlando y disfrutando igual de bien que en 1998.

Cinco años de desarrollo

Pero, para llegar a ese nivel de excelencia, hay que retrotraerse a 1993, cinco años antes de su lanzamiento. En agosto, Nintendo anunció que trabaja en Project Reality, la sucesora de Super Nintendo, un esfuerzo conjunto con Silicon Graphics y Rambus Inc. para crear el hardware, mientras que de las herramientas se encargarían Alias/Wavefront y Multigen (especializados en paquetes de modelado y animación 3D, entre otras cosas). Una máquina capaz de conseguir una calidad visual sin precedentes (Silicon Graphics era, por entonces, la referencia en gráficos 3D por ordenador), que comenzarían a exprimir estudios como Rare en primer lugar. De forma paralela a este anuncio, en Nintendo empezaron a formarse y a trabajar para crear juegos 3D. Era obvio que Mario debía ser su primer juego, por lo que Shigeru Miyamoto empezó a trabajar en él, con Yoshiaki Koizumi como su asistente en la dirección (quien llevaba en la compañía dos años). Al mismo tiempo, en Nintendo empezaron a trabajar en lo que se daría a conocer inicialmente como *Zelda 64*, del que se verían las primeras imágenes en 1995, en la feria Space World, que celebraba Nintendo. Antes de llegar a mostrar el juego por primera vez, a todos los miembros del equipo se les pidió que pusieran en un papel aquello que les gustaría hacer en un juego 3D, animándoles a ir más allá y »

Repóker de Ases para Crear una Obra Atemporal

Tras el éxito de *Super Mario 64*, adaptar otra de las grandes sagas de Nintendo a las 3D no iba a ser cosa sencilla. Por eso, la Gran N puso al frente del proyecto a algunos de sus mejores hombres, desde el creador de la serie a nuevas promesas. El juego tuvo siete directores para áreas distintas.



SHIGERU MIYAMOTO
El creador de la serie ejerció de productor y supervisor. Propuso muchas ideas... aunque algunas resultaban francamente disparatadas y ni se llegaron a implementar.



YOSHIAKI KOIZUMI
Todo lo aprendido creando *Super Mario 64* lo aplicó a *OoT*. Además, diseñó y animó a los personajes, e incluso creó a Navi. También fue clave para crear el Z-Targeting.



EIJI AONUMA
Elegido por Shigeru Miyamoto para dirigir los sistemas de juego de *OoT* y diseñar las mazmorras, su gran trabajo le sirvió para estar al frente de la serie desde entonces.



KOJI KONDO
En las filas de Nintendo desde 1983, es el responsable de los temas de *Mario* o *Zelda*, incluido este *OoT*. Su música es tan eterna y memorable como el propio juego.



YOICHI YAMADA
El menos conocido de todos, aunque imprescindible en la serie *Zelda* (como planner de casi todos los juegos desde *A Link to the Past*). Aquí, codirigió el sistema de juego.

Lo que Pudo Haber Sido y, por Suerte, no Fue



***Ocarina of Time* estuvo cerca de cinco años en desarrollo, de forma paralela a *Super Mario 64*. Durante todo ese lustro, Nintendo fue mostrando el desarrollo del juego, que, por suerte, cambió... mucho.**



PRIMER VISTAZO
La primera demo se mostró en el Space World (feria que organizaba Nintendo) de 1995. Conocido entonces como *Zelda 64*, poco o nada tiene que ver con el resultado final. Link recordaba más a los modelos antiguos, por ejemplo.



DISEÑO DE ENEMIGOS
Las revistas niponas también se hicieron eco, durante el desarrollo, de las imágenes que Nintendo iba suministrando. En ésta, se puede apreciar cómo fue evolucionando el diseño de los enemigos. ¿O se parecen en algo estos octoroks?



CAMBIOS EN EL CONTROL
Las pantallas suministradas a los medios japoneses también dejan detalles para el análisis: ¿en algún momento del desarrollo, el arco se llegó a manejar usando los dos botones principales? Pues, según esta imagen de arriba, sí...



MÁS CAMBIOS DE DISEÑO
El aspecto de Link también sufrió numerosos cambios. Aparte de su clásica túnica verde, piernas y brazos iban protegidos por tela marrón... que, por suerte, acabó cayéndose, como esta simple mazmorra y esa gran garra.



MENOS DETALLE
Las primeras imágenes dejaban esa sensación, desde unas casas con muy poco detalle, a modelos más simples. Y el suelo, ¿es césped o moqueta? No sabemos a qué fase del desarrollo corresponde, pero debió de ser temprana...



PRIMITIVO Z-TARGETING
Algunos detalles no se modificaron hasta bien cerca del lanzamiento del juego. Por ejemplo, el sistema de apuntado Z-Targeting lucía más simple y rudimentario, visualmente hablando, en algunas pantallas. Por suerte, se cambió.





Un diseño que salta del papel 2D a las 3D poligonales

En una entrevista de 2017, Aonuma hizo algo que pocos desarrolladores suelen hacer: mostrar los documentos de diseño de sus obras. En este caso, el director mostró su trabajo de diseño, en concreto varias páginas, de la famosa y complicada mazmorra del agua, en la que se puede ver cómo plasmó sus ideas en papel y, de ahí, a las 3D del juego.

» poner cosas especialmente difíciles, que no se hubieran hecho antes. No bastaba con hacer un *Zelda* "más": con el nuevo hardware, tenían que ser capaces de ofrecer algo nuevo.

Tres años de exhaustivo trabajo después, *Super Mario 64* estaba a la venta (en 1996). Parte del equipo que lo creó, ya con una importante experiencia y bagaje en el desarrollo 3D, se reasignó a lo que acabaría siendo *Ocarina of Time*. ¿El problema? Que Shigeru Miyamoto no iba a dirigir el juego (sólo iba a ejercer de productor y supervisor), quizá por agotamiento tras *Super Mario 64*. En su lugar, se asignaron un total de siete directores, para que se encargaran de distintas áreas específicas del juego. Eiji Aonuma (elegido por el propio Miyamoto) codirigiría con Yoichi Yamada, un clásico fijo de la serie *Zelda*, el sistema de juego; Yoshiaki Koizumi, tras su gran trabajo en *Super Mario 64*, fue el director de sistema 3D (y diseño de personajes); Toshio Iwawaki se encargaría de dirigir la programación; el director del guión fue Toru Osawa, mientras que las escenas de vídeo las dirigirían Naoki Mori y Takumi Kawagoe. Cuenta la leyenda que, con tantísimo director, los primeros pasos del desarrollo fueron un verdadero caos y que, finalmente, aun sin serlo, Miyamoto acabó ejerciendo de "director de directores", gracias a su experiencia, y marcó el camino a seguir.

¿Un *Zelda* en primera persona?

Su peso específico en la serie, y en el desarrollo de *OoT*, no implicó, en ningún caso, que todas sus propuestas se llevaran a cabo. Una de sus primeras sugerencias fue que el juego debía ser en primera persona, para que el usuario pudiera admirar mejor el entorno, crear enemigos más atractivos... pero la idea ni se probó, porque una de las cosas que estaban decididas desde el principio era que jugaríamos con Link niño y adulto. Jugar en primera persona no habría permitido distinguir entre ambos, ni disfrutar de su excelente diseño.

Quien haya jugado a *OoT* seguro que recuerda momentos como la infiltración en el palacio, los jefes finales o el primer encuentro con una skulltula. Ahí reside una minúscula parte de su magia.

No fue la única idea descartada en el desarrollo (podéis leer alguna más en el cuadro de las curiosidades), pero el deseo de Miyamoto de crear un juego sobresaliente fue clave para que el juego lograra tener el "feeling" que tiene. Su papel de supervisor permitió cohesionar todas las ideas de todo el equipo, algo que, además, permitió a los, por entonces, miembros más jóvenes e "inexpertos", como Eiji Aonuma —o Koizumi en *Super Mario 64*—, crecer profesionalmente bajo su amparo. Fue un trabajo brillante que, años después, le ha servido a cada uno para liderar las nuevas entregas de las series *Zelda* y *Mario*, respectivamente.

Los desafíos de diseño tampoco fueron pequeños. Al no tener un referente, otro título 3D de corte similar con el que comparar, tuvieron que mirar al pasado de la compañía, e incluso a lo que ya habían hecho en las 3D. Sabían lo que era un juego de calidad en 3D (tenían el soberbio *Super Mario 64*), pero había nuevos retos inherentes a las 3D, como las distancias y las referencias en un entorno más grande y abierto, o el propio sistema de combate. En palabras del propio Aonuma, si no hubieran conseguido culminar un buen sistema de combate, el juego no habría sido tan bueno. Esa parte, la del combate, se la deben a Koizumi, que se sacó de la manga el Z-Targeting (fijar a un objeto u enemigo como eje sobre el que gira Link en combate), copiado hasta la extenuación por otros tantos juegos posteriores a *OoT*.

Un desarrollo nada fácil...

Los desafíos siguieron con otras ideas, como la inclusión de un caballo. En un primer momento, se pensó en incluir las botas de Pegaso, pero Miyamoto pensó que molaría más incluir un caballo que pudiéramos montar. Crearlo y animarlo supuso el primer escollo, que resolvió también Koizumi hábilmente, pero manejarlo trajo otras dificultades. Para evitar que se chocara a menudo con árboles, se "talaron" la mayoría de los que había originalmente en la »



Ura Zelda, o nuevas historias para 64DD

El 64DD, el accesorio de N64 con discos ópticos para juegos y expansiones, iba a ser clave en *OoT*. Tanto, como que al juego llegarían nuevas aventuras y mazmorras... que se cancelaron, a pesar de estar avanzadas. Al menos se adaptaron en *Master Quest* (un extra de una edición de *Wind Waker* de GameCube) y *OoT* para 3DS.

VERSIONES, CAMBIOS Y COSAS CENSURADAS

Durante su vida comercial, existieron tres versiones distintas del cartucho de *OoT*, algunas específicas de un territorio... y con algunas diferencias, como éstas:





SANGRE ROJA CONTRA SANGRE VERDE

La versión 1.0 del cartucho, exclusiva de Japón, se lanzó con muchas cosas que cambiaron en el resto de territorios (la versión del cartucho PAL es la 1.2, con bugs corregidos). Entre estos cambios, está la sangre roja de Ganon, que fue modificada por un líquido verde... no fuera a ser que la gente (alias los padres) se escandalizara.



CAMBIO DE SÍMBOLOS

La versión 1.0 del juego también tenía otras diferencias gráficas. El símbolo de los gerudo, visible en algunos bloques de piedra y en un escudo, remitía a uno de los símbolos del Islam, aunque volteado. El icono se cambió por éste de la derecha, el que conocemos en Europa, para no herir sensibilidades. Además, también se eliminó un cántico islámico que se escuchaba en el Templo del Fuego.



CARTUCHOS DORADOS Y GRISES

Las mencionadas tres versiones del juego tuvieron, para más inri, cartuchos de distintos colores. A Europa no llegó el cartucho dorado, aunque sí a Australia, que también es territorio PAL (no te molestes en buscarlo, pues ronda los 350 €). A eso hay que añadir que la versión 1.0 japonesa (la de la sangre roja) sólo se distribuyó en cartucho gris. Luego, están las versiones de eShop y GameCube (todas 1.2) y 3DS.




CIUDAD GORON · MONTAÑA DE LA MUERTE · TEMPLO DEL FUEGO · CAVERNA DODONGO · CRÁTER DE LA MONTAÑA DE LA MUERTE

GUÍA DE TEXTOS (O CUANDO OCARINA NO HABLÓ CASTELLANO)

El 11 de diciembre de 1998, *Ocarina of Time* llegaba a las tiendas... en inglés. Pese a los esfuerzos de Nintendo España, el juego nos llegó sin traducir, aunque la caja traía un pequeño tesoro de coleccionista: una guía con todos y cada uno de los textos y diálogos traducidos al castellano. Así, al menos, los que no tuvieran ni idea de inglés podrían seguir la historia... aunque no era lo mismo.



LO QUE SIEMPRE ESTUVO AHÍ, ESCONDIDO

Sí, no te frotes los ojos. Lo que ves arriba es un Arwing, la nave del escuadrón Star Fox. Escondida en el código del juego se encuentra la mítica nave, descubierta años después al utilizar un cartucho de trucos Gameshark. Es posible sustituir algunos personajes y enemigos por la nave... que no dudará en dispararnos cuando estemos en su rango de acción.

» Pradera de Hyrule. Este tipo de cambios sobre la marcha, a medida que avanza el desarrollo, son habituales en cualquier juego... aunque cuenta la leyenda que, aquí, la cosa se les fue un poco de madre en algunas ocasiones. Los responsables de plasmar en 3D las mazmorras, tres personas, lloraron muy a menudo cuando un nuevo cambio en las habilidades o movimientos de Link afectaba a su trabajo (debían modificar lo hecho para evitar, entre otras cosas, el clipping con las paredes).

Trascendiendo al tiempo

Todo este esfuerzo conjunto, las lágrimas de unos, la superación de nuevos desafíos por parte de otros, y todas las ideas geniales del equipo acabaron culminando en un juego cuya huella es imposible de borrar. No son pocos los creadores que señalan a *Ocarina of Time* (y, por supuesto, *Super Mario 64*) como referentes de los juegos 3D. Dan Houser, uno de los creadores de la saga *GTA*, ha afirmado que "quien haga juegos 3D y diga que no ha tomado prestado algo de *Mario* y *Zelda* está mintiendo". *Zelda* sentó las bases de lo que muchos juegos en mundo abierto harían después... pero con una maestría y una magia que siguen siendo difíciles de replicar y explicar.

Puede que parte de su encanto fuera abrir las puertas de las aventuras "en mundo abierto" de la mejor manera posible: ofreciendo un entorno vivo, con mucho por hacer y ver, junto a mecánicas jugables específicas de algunas zonas (¿quién no recuerda la infiltración en el castillo?), con personajes inolvidables, un buen guión con una historia realmente épica y una banda sonora que, sencillamente, es inolvidable. Minijuegos, mazmorras, combates... Todo alcanzó un nivel que, aunque tiene detractores, dejó una profunda huella, vigente hoy día. Si no, prueba a sacar tu vieja N64, introduce el cartucho... y dinos si su jugabilidad no sigue siendo tan exquisita como hace veinte años. Eso... no lo consigue cualquiera. ■

Una Curiosidad por Año no Hace Daño

1 Ocarina of Mario Bros. Los espíritus de los hermanos compositores guardan las proporciones de Mario y Luigi (uno, gordito y bajo; el otro, alto y delgado) y tienen bigotones. En sus gorros, tienen un sol y la luna, para dejar claro que son los creadores de la Canción del Sol.



2 Cómo abrir un cofre. Fue uno de los aspectos sobre los que más debatió el equipo. Miyamoto un día se encontró un cofre en la oficina y preguntó que para qué era. La respuesta fue que ya sabían cómo era la mejor forma de abrir un cofre pequeño: reventando el cierre de una patada.

3 Mil animaciones. Según el director de programación, Toshio Iwawaki, Link tiene más de 1.000 combinaciones de animaciones en el juego.

4 Homenaje a Edgar. Los poes son estos espíritus de aquí abajo. Se llaman así en honor a Edgar Allan Poe. ¿Pero sabías que los del Templo del Bosque se llaman Meg, Jo, Beth y Amy, en honor a las protagonistas de "Mujercitas"?



5 La pradera de Hyrule. Miyamoto quería que Link saliera del Bosque Kokiri y alucinara al llegar a la Pradera de Hyrule. Para Aonuma, es uno de los grandes momentos del juego, porque dice "ahora comienza la aventura". Pero el diseñador de la zona, Makoto Miyanaga, recuerda que, al principio, era una zona muy sosa sin nada que hacer.

6 Tócala otra vez, Shigeru. La inclusión de la ocarina como instrumento jugable fue decisión de Miyamoto, aunque también ayudó que el mando de N64 recordara al instrumento, según el equipo de desarrollo.

7 Koji Kondo lo pasó "mal". Pero sólo para crear las canciones que podíamos tocar con la ocarina. Limitar a un máximo de cinco notas cada canción le complicó bastante el trabajo de componer las habituales melodías pegadizas a las que nos tiene acostumbrados.

8 Aventura en... el castillo. Siguiendo el éxito de *Super Mario 64*, al principio Miyamoto pensó en acotar el juego únicamente al castillo de Ganon, con cada sala repleta de aventuras y desafíos diferentes.

9 El padre del autosalto. Miyamoto llegó la oficina, después de un día libre, y reunió al equipo para decirle que se iba a incluir una nueva función: el autosalto (dejaba de haber un botón de salto).

10 Epona "on fire". Miyamoto quería que conseguir a la yegua fuera muy épico: pensó en que el Rancho Lon Lon debía arder, y Link saldría del fuego a lomos de ella. Eso no pasó, pero a él le debemos que haya un caballo en el juego (pensó que molaría, que no se había hecho antes).



11 Aparte de la ocarina, había una flauta de caña para llamar a Epona. Se acabó eliminando para no complicar más las cosas.

12 Un "presentimiento". Durante el desarrollo, Miyamoto afirmó esto: "En términos de haber hecho cosas nuevas con este juego, sentí algo muy fuerte, que sólo he experimentado con ciertos juegos en los que he participado. Estoy feliz de que aquí, en Japón, podamos hacer un cuento medieval de espada y brujería que guste en todo el mundo".

13 "Twin Peaks", la inspiración. Miyamoto ha afirmado que la historia no era lo más importante, sino los personajes y sus relaciones, conclusión a la que llegó cuando veía "Twin Peaks". Curiosa referencia, cuando menos...

14 Técnicas eliminadas. Un artículo de la revista Nintendo Power mostró, a escasos meses del lanzamiento, un "ataque rayo", que lanzaba un proyectil de energía (similar al de *Zelda II* de NES, cuando teníamos la barra de vida llena). Sobra decir que nunca llegó a estar en el juego final...



15 Sin escenas de vídeo prerrenderizadas. En los años 90, las CG eran "lo más" en muchos juegos. Miyamoto las descartó porque es conocido por llegar a la oficina con ideas locas y cambiar cosas. Este formato no le permitía hacer cambios, y de ahí su rechazo.

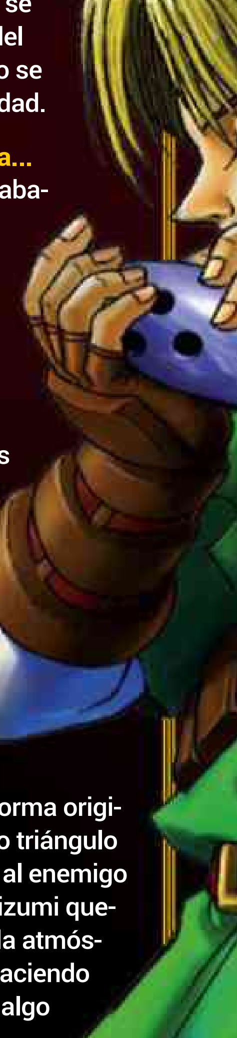
16 Un equipo de tres. En el arranque del proyecto *Zelda 64*, solo había tres personas implicadas: Jin Ikeda, Toru Osawa y, a ratos, Yoshiaki Koizumi, quien estaba implicado en *Super Mario 64*. Mientras no se terminó el desarrollo del juego del fontanero, no se convirtió en una prioridad.

17 Pre-ocarina... Antes de trabajar en N64, Shigeru Miyamoto y Koizumi estuvieron experimentando en SNES con una simple versión de *Zelda II* poligonal, con un modelo de Link con pocos polígonos y sin implementar la lucha con espada (suponemos que con el chip Super FX).

18 Triángulo. Ésa era la forma original de Navi: un sencillo triángulo invertido, para marcar al enemigo al que mirábamos. Koizumi quería algo sencillo, pero la atmósfera del juego acabó haciendo que, finalmente, fuera algo más elaborado, para terminar siendo el hada que conocemos.

19 Ao, el "caball-Ao": Cuando se decidió que habría un caballo, el equipo internamente lo llamaba "Ao". Koizumi fue quien lo bautizó como Epona, la diosa de los caballos y la fertilidad en la mitología celta. Así lo explicaba: "cuando le pones nombre a algo, tu cariño por ese algo aumenta, así que trabajé muy duro para que fuera un buen caballo". Y vaya si lo fue...

20 Link, un "monstruo". Pero de feo. O así era al menos al principio, durante las primeras fases de diseño del juego. En esos primeros momentos, el diseño de Link pecaba de ser algo más "redondito" y tener una nariz más chata. La mujer de Koizumi, un buen día, le dijo a su marido que si en Nintendo no sabían hacer personajes atractivos, que ya estaba bien de narices gordas... y así nació el Link guapete que conocemos. Qué buen ojo tuvo... Los pendientes se los puso Koizumi para que fuera más molón.



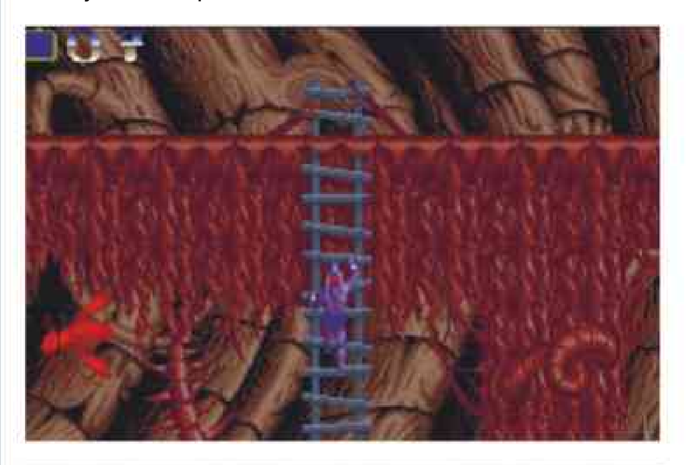
AÑO 1989 **COMPAÑÍA** Psygnosis **FORMATOS** Amiga, Atari ST, MD, MS, Lynx...

SHADOW OF THE BEAST

LA BESTIA CUMPLE 30 AÑOS



El juego de Reflections era un auténtico deleite para la vista y un dolor para los dedos, debido a su dificultad.





No ha hecho falta desempolvar el Amiga: todas estas capturas son del clásico, incluido en el remake de PS4.

Aunque muchos lo catalogaron de injugable, debido a su infernal dificultad, nadie puede negarle a *Shadow of the Beast* su lugar en el olimpo de los videojuegos más hermosos de la historia.

La obra maestra de Reflections revolucionó la industria en 1989 y disparó las ventas del Commodore Amiga, hasta entonces considerado un ordenador de nicho, debido a su alto precio. Sus doce planos de scroll y los 128 colores que mostraba en pantalla dejaron sin palabras a una generación de jugadores que aún siguen tarareando las melodías creadas por David Whittaker. *Shadow of the Beast* fue diseñado y programado por Paul Howarth y Martin Edmonson, el titán que años más tarde nos regalaría el mítico *Driver*. Juntos, crearon una odisea tan exigente como espectacular, en la que encarnábamos a una criatura decidida a vengarse del amo que la convirtió en un monstruo. Para ello, debíamos recorrer una serie de niveles habitados por criaturas delirantes, recogiendo llaves y sucesivos poderes con los que abrirnos camino hasta llegar al colosal amo (del que sólo llegábamos a ver en pantalla su gigantesco pie y una mano armada con un mazo).

Del ordenador, a la consola

Los que aún no podíamos permitirnos un Amiga mirábamos con envidia las pantallas que aparecían en las revistas de la época. En Psygnosis, eran conscientes de ello, por lo que dieron luz verde a Gremlin Graphics para adaptar su juego a ZX Spectrum y Amstrad CPC (aunque no era lo mismo, claro) y, por supuesto, las consolas también acabarían acogiendo a la deseada bestia de Reflections: en 1991, Electronic Arts lo comercializó en Mega Drive y sería la mismísima DMA Design (responsable de *Lemmings* y del futuro *Grand Theft Auto*) la encargada de portar el juego al Super CD-ROM de PC Engine en 1992. Ese mismo año, verían la luz las versiones para Lynx (a manos de la propia Atari) y Master System. Esta última, obra de TecMagik, era una auténtica proeza técnica que exprimió la consola de 8 bits de Sega más allá de sus límites conocidos. Incluso se llegó a anunciar una adaptación para SNES, bautizada como *Super Shadow of the Beast*, que finalmente no llegaría a las tiendas (aunque apareció en las páginas de previews de algunas revistas y la ROM del prototipo acabó filtrándose años más tarde).

Al juego original le seguirían dos secuelas, en 1990 y 1993, pero la franquicia fue abandonada por Psygnosis y, posteriormente, por Sony Electronic Publishing (quien adquirió en 1993 la compañía británica, preparando la llegada de PlayStation), para desesperación de Martin Edmonson. Aún recuerdo cómo se mosqueó al preguntarle sobre *Shadow of the Beast* durante un evento de prensa de *Stuntman*. Sospecho que no le haría ninguna gracia cuando se anunciaron en 2013 los planes para resucitar a su criatura en PS4, aunque el remake no llegaría a ver la luz hasta 2016. ■

UN RETORNO INESPERADO

Al adquirir Psygnosis en 1993, Sony también se hizo con su catálogo de juegos, entre los que se incluía *Shadow of the Beast*. Durante veinte años, la licencia durmió el sueño de los justos, pero, en la Gamescom de 2013, PlayStation dio la campanada al anunciar el retorno de la "bestia", en forma de remake para PS4. El juego, lanzado finalmente en la primavera de 2016, trasladaba al entorno poligonal el desarrollo 2D del original, pero, además, encerraba una grata sorpresa: permitía desbloquear el original de Amiga (impecablemente emulado) y el arte de Roger Dean, así como disfrutar de la música de Whittaker y otros jugosos extras.



ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 5 **AÑO** 1992


NUEVO

SHADOW OF THE BEAST

Y

La Bella y La Bestia

90

LAS VERSIONES de Mega Drive y Master System compartieron review en el quinto número de Hobby Consolas. Marcos "The Elf" García alabó de la entrega de MD sus planos de scroll, que dotaban al juego de "una sensación de profundidad y realismo totalmente espectacular", aunque no dudó en criticar la música del cartucho, ya que sus melodías no eran "tan geniales" como las del original de Amiga. Por su parte, el Consolero Enmascarado puso por las nubes "la increíble hazaña" de TecMagik a la hora de adaptar el juego a MS, con mención especial al scroll, "el más suave y con más planos (siete) jamás creado para la Master". También resaltó del port para la 8 bits de Sega el manejo de objetos por menús que añadía "más emoción" y nos introducía "de lleno en una sorprendente aventura de leyendas, venganzas y enemigos sin fin".


LAS PUNTUACIONES

TECMAGIK / PSYGNOSIS

Nº Continuaciones: 0

Nº jugadores: 1

Nº de fases: 5

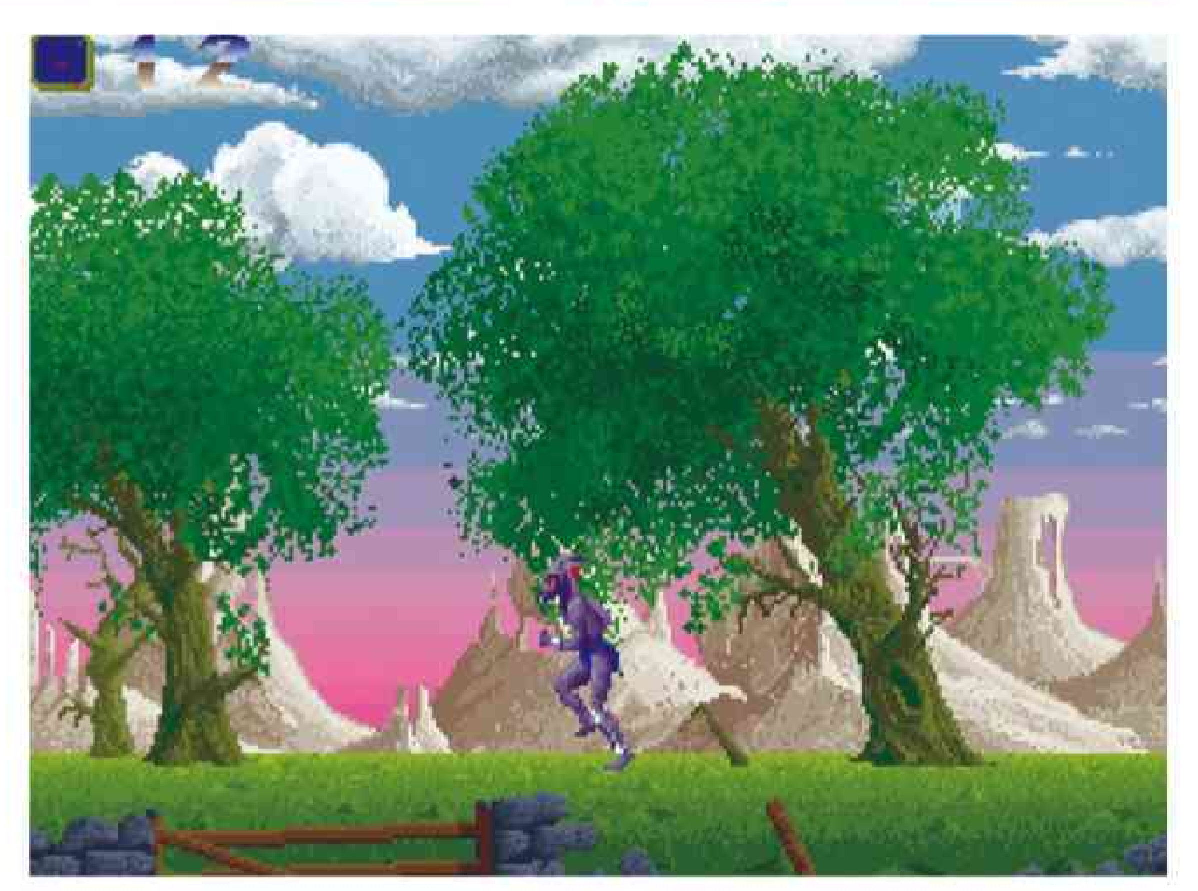
Dificultad: Totalmente bestial.

Aventura

94	Muy parecido al original. Los super gráficos y el super scroll.
82	Un poco difícil al principio.
84	
90	

En sus primeros lanzamientos, Psygnosis recurrió al maestro Roger Dean para componer las carátulas de sus juegos. La de *Shadow of the Beast* es icónica.





Shadow of the Beast hizo historia con sus doce planos de scroll parallax. Ver aquello en movimiento, en 1989, nos hizo a muchos replantearnos seriamente el dar el salto a los ordenadores de 16 bits.

AL ADQUIRIR PSYGNOSIS EN 1993, **SONY** TAMBIÉN SE HIZO CON SUS IP, INCLUIDA ESTA OBRA MAESTRA

AÑO 1988 **COMPAÑÍA** Namco **FORMATOS** Arcade, PC Engine, FM Towns, PC, iOS, Switch...

SPLATTERHOUSE

LA MÁSCARA MALDITA CUMPLIÓ 30 AÑOS

A diferencia del resto de beat'em ups que atestaban los recreativos a finales de 1988, en el mundo de *Splatterhouse* no había quinquis ni callejones. La acción nos llevaba hasta el corazón de la Mansión West para combatir a zombis y espectros a base de patadas y puñetazos, gracias a la fuerza sobrehumana que nos proporcionaba una máscara maldita. Namco se inspiró en el cine de terror ochentero, pero también en la obra de Lovecraft, para crear una placa tan sorprendente como burra, que nos invitaba a vivir situaciones que jamás se volverían a ver en un salón recreativo. Combatir a un poltergeist a manotazos, atravesar zombis con arpones o despedazar cabezas flotantes, acompañadas de un crucifijo invertido, son algunas de las proezas que debía desempeñar Rick, el protagonista del juego, para rescatar a su novia Jennifer de las garras de la Mansión West. Algo tan gloriosamente demencial sólo podía surgir de la mente de un equipo japonés y, de hecho, Namco prefirió mantener un "perfil bajo" cuando distribuyó la placa en Estados Unidos, y eso que aún faltaban unos años para que *Mortal Kombat* y *Night Trap* pusieran en alerta a políticos y educadores sobre la violencia en los videojuegos.

¿Viernes 13: la recreativa?

En los 80, las compañías japonesas no tenían ningún reparo en fusilar las propiedades intelectuales más golosas, y Namco se fijó en Jason Voorhees, el asesino en serie de "Viernes 13", para crear al héroe de *Splatterhouse*. El "homenaje" no se limitó a la máscara de hockey de Rick, sino que, además, se incorporó un jefe, Biggy Man, que calzaba un saco como el que usaba Jason para ocultar su rostro en la segunda entrega cinematográfica. Para evitar una jugosa demanda, Namco rediseñó la máscara del héroe cuando lanzó en EE.UU. la adaptación de *Splatterhouse* para Turbo-

JASON Y SUS IMITADORES

El serial killer de Viernes 13 inspiró varios juegos con licencia oficial... e incontables imitadores, que se calzaron sin vergüenza la máscara de hockey.

JUEGOS OFICIALES

1986



FRIDAY THE 13TH
CPC-ZX-C64
En este juego, debíamos huir de un Jason que adoptaba la apariencia de otros campistas. Lo mejor, las escenas gore que aparecían por sorpresa.

1989

FRIDAY THE 13TH
NES
Atlus facturó para LJN un juego tan malo que acabó siendo una obra de culto por su demencial dificultad y su pocha mecánica.

2015



MORTAL KOMBAT X
PS4-ONE
Jason fue uno de los numerosos fichajes "de película" del penúltimo *MK*. Tenía bastante sentido: llevaba décadas haciendo fatalities en las pantallas de cine.







El *Splatterhouse* de recreativa forma parte del catálogo de *Namco Museum* para Switch. Arriba, tenéis a Biggy Man, con su saco (heredado del Jason de "Viernes 13 2ª Parte") y sus muñones-motosierra.

Grafx-16 (la versión occidental de PC Engine). También eliminó las referencias religiosas y suavizó el gore del original japonés. Ésta sería la versión que llegaría a Europa en 1992, aunque, por suerte, ahora podemos deleitarnos con la recreativa, sin censura alguna, incluida en el reciente *Namco Museum* para Switch.

Splatterhouse recibió también adaptaciones a PC y FM Towns, e incluso Rick, en versión "cabezona", aterrizó en Famicom (la NES nipona), en una entrega exclusiva donde la violencia y el gore fueron sustituidos por el humor. Sega no tenía ningún problema con la casquería, así que abrió las puertas de Mega Drive a Namco, que facturaría dos secuelas de *Splatterhouse*, a cual más cazurra, para la consola de 16 bits. Por desgracia, *Splatterhouse 3* jamás llegó a Europa, aunque sí pudimos disfrutar de él, muchos años después, como uno de los extras desbloqueables del sangriento reseteo de *Splatterhouse* que Namco lanzó en 2010 para PS3 y Xbox 360. Si os lo perdisteis en su día, buscadlo de segunda mano, siempre y cuando tengáis más de dieciocho años. El PEGI nunca estuvo más justificado. ■

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 16 **AÑO** 1993



CURIOSAMENTE, en las páginas de Hobby Consolas, llegamos a analizar antes la secuela de MD que el port para TurboGrafx-16 de la recreativa. Aunque aquí nos llegó un poco tarde y con los cambios impuestos en EE.UU. (rediseño de máscara incluido), Marcos García "The Elf" se enamoró por completo de esta conversión, a la que otorgó un más que merecido 91, colocándola por encima de *Splatterhouse 2*. "El movimiento resulta más fluido [...], tiene un mejor uso del color y de la música no vamos a hablar: una maravilla que envuelve al juego en una atmósfera tenebrosa y lo convierte en una auténtica película de horror de serie B". The Elf sólo destacó un punto negativo en la ficha: "Que hayamos tenido que esperar tanto tiempo para disfrutarlo".

JUEGOS NO OFICIALES

2017

FRIDAY THE 3RD THE GAME
PS4 - ONE
Su multijugador asimétrico nos convirtió en Jason mientras dábamos caza al resto de jugadores/campistas. Tremendo.

1992



KID CHAMELEON
MD
Una de las máscaras que podía usar el héroe del plataformas de Mark Cerny nos convertía en una suerte de Jason que lanzaba hachas.

1988



SHADOW WARRIORS
ARCADE
El *Ninja Gaiden* de recreativa contaba, entre su plantel de enemigos, con matones ocultos tras máscaras de hockey. No era algo casual.

2002

SNOW BROS 3: MAGICAL ADVENTURE
ARCADE
Indigna secuela de *Snow Bros* (Toaplan, ya desaparecida, no tuvo nada que ver con ella). Entre los enemigos, unos Jason de palo.

AÑO 1991
COMPAÑÍA Konami
FORMATOS Arcade, Mega Drive, Super Nintendo

SUNSET RIDERS

EL WÉSTERN, SEGÚN KONAMI

No toca aniversario redondo, pero con medio planeta rendido ante *Red Dead Redemption II*, no está de más recuperar este clasicazo recreativo de Konami, toda una carta de amor hacia el salvaje Oeste. *Sunset Riders* debutó en los salones recreativos a finales de 1991 en dos versiones: un espectacular mueble para cuatro jugadores y una versión para dos usuarios, la más habitual de ver en los billares de barrio. A lo largo de ocho hermosos niveles, encarnábamos a cuatro justicieros (Steve, Billy, Bob y Cormano) encargados de dar caza a los forajidos más buscados del Far West, con nombres tan exóticos como El Greco, Jefe Scalpem, Paco Loco o Sir Richard Rose.

Precedida por una espectacular intro animada, la placa desplegaba una mecánica que recordaba al *Rolling Thunder* de Namco, permitiéndonos subir o descender por escenarios a dos alturas mientras escupíamos plomo (Steve y Billy con pistolas, Bob y Cormano con rifles) en las ocho direcciones. A diferencia de otras recreativas de Konami de la época, la dificultad de *Sunset Riders* era bastante relajada, pues nos permitía esquivar las balas enemigas mientras superábamos niveles de lo más variados. Había tiroteos sobre un tren (a lo *Express Raider*), un duelo a cara de perro dentro de un salón (con numerito musical incluido), una "visita" a una reserva india y, de vez en cuando, nos tocaba trotar sobre los lomos de unas vacas en plena estampida. Todo ello, con un tono deliciosamente cómico, como quedaba patente en los diálogos digitalizados que soltaban los jefes finales.

Mega Drive VS Super Nintendo

A pesar de la enorme popularidad que tuvo la recreativa, sólo disfrutó de dos adaptaciones domésticas. La primera en abrir fuego fue Mega Drive, en la primavera de 1993. Aunque Konami adaptó de manera

ACCIÓN EN PANDILLA

Recordamos algunas recreativas clásicas que fueron más allá de la típica pareja de jugadores para reunir a media cuadrilla.

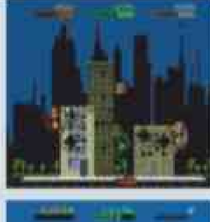
1985





GAUNTLET
Ed Logg trasladó su pasión por el rol a los salones recreativos, con una memorable odisea para cuatro jugadores. Nos siguen alucinando sus frases digitalizadas.

1986





RAMPAGE
A la hora de destruir ciudades, mejor hacerlo en compañía de dos amigos. Bally Midway arrasó en los recreativos con este tour de demolición, en homenaje a King Kong y Godzilla.

1989



IVAN "IRONMAN" STEWART'S SUPER OFF ROAD
Otro hit recreativo, gracias a su mueble con tres volantes y a los piques que provocaba entre los amigos. El port de NES compensaba por sí solo la adquisición del NES Four Score.









sobresaliente la genial música del arcade (obra de Motoaki Furukawa), la conversión eliminó la mitad de los niveles de la recreativa y sólo permitía elegir dos personajes (Billy y Cormano). También se sustituyó la ronda de bonus original por otra en la que montábamos a caballo. La conversión a SNES, lanzada en Europa en enero de 1994, era bastante más fidedigna. Seguía sin permitir el juego cooperativo para cuatro, pero sí nos dejó elegir personaje entre el cuarteto original y desplegó todas las fases de la recreativa e incluso las frases digitalizadas de los jefes. Por el contrario, la corrección política de Nintendo América provocó que se eliminara a todos los nativos americanos del nivel de la reserva (fueron sustituidos por simples bandidos) e incluso se vistió más "decentemente" a las coristas del salón. Aquella fue la última aparición de *Sunset Riders* en el mercado doméstico. Durante años, hemos soñado con volver a encarnar al cuarteto de justicieros en algún port directo para las tiendas digitales (como sucedió con otros clásicos de Konami), pero nos quedamos con las ganas. ¿Podría aparecer en alguna colección o recopilatorio ahora que Konami celebra sus 50 años? No nos importaría...

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 18/28 **AÑO** 1993/94



CON CASI UN AÑO de diferencia, HC analizó las dos adaptaciones de *Sunset Riders*. La de MD (analizada por un servidor) se llevó un 78, en una review que criticó a conciencia lo de contar con sólo cuatro fases (la mitad que la coin-op). Nuestra directora fue la encargada de puntuar, en enero de 1994, la versión SNES, de la que destacó su fidelidad respecto a la recreativa y su vertiginoso ritmo. A Sonia no le entusiasmó el hecho de no poder jugar con tres amigos, como en la máquina. Eso restó puntos a la puntuación global del cartucho: se llevó un 86.



A PESAR DE SU POPULARIDAD, SUNSET RIDERS SÓLO TUVO DOS ADAPTACIONES DOMÉSTICAS

1989

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Konami se forró con el brawler de las populares Tortugas Ninja. Merecía la pena visitar los recreativos del centro de la ciudad para buscar el mueble para cuatro jugadores.

1990



MERCS

La secuela del mítico *Commando* reunió a tres jugadores frente a un espectacular monitor vertical que desplegaba graficazos, mucha pirotecnia y toneladas de diversión

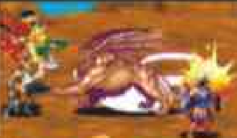
1992



X-MEN

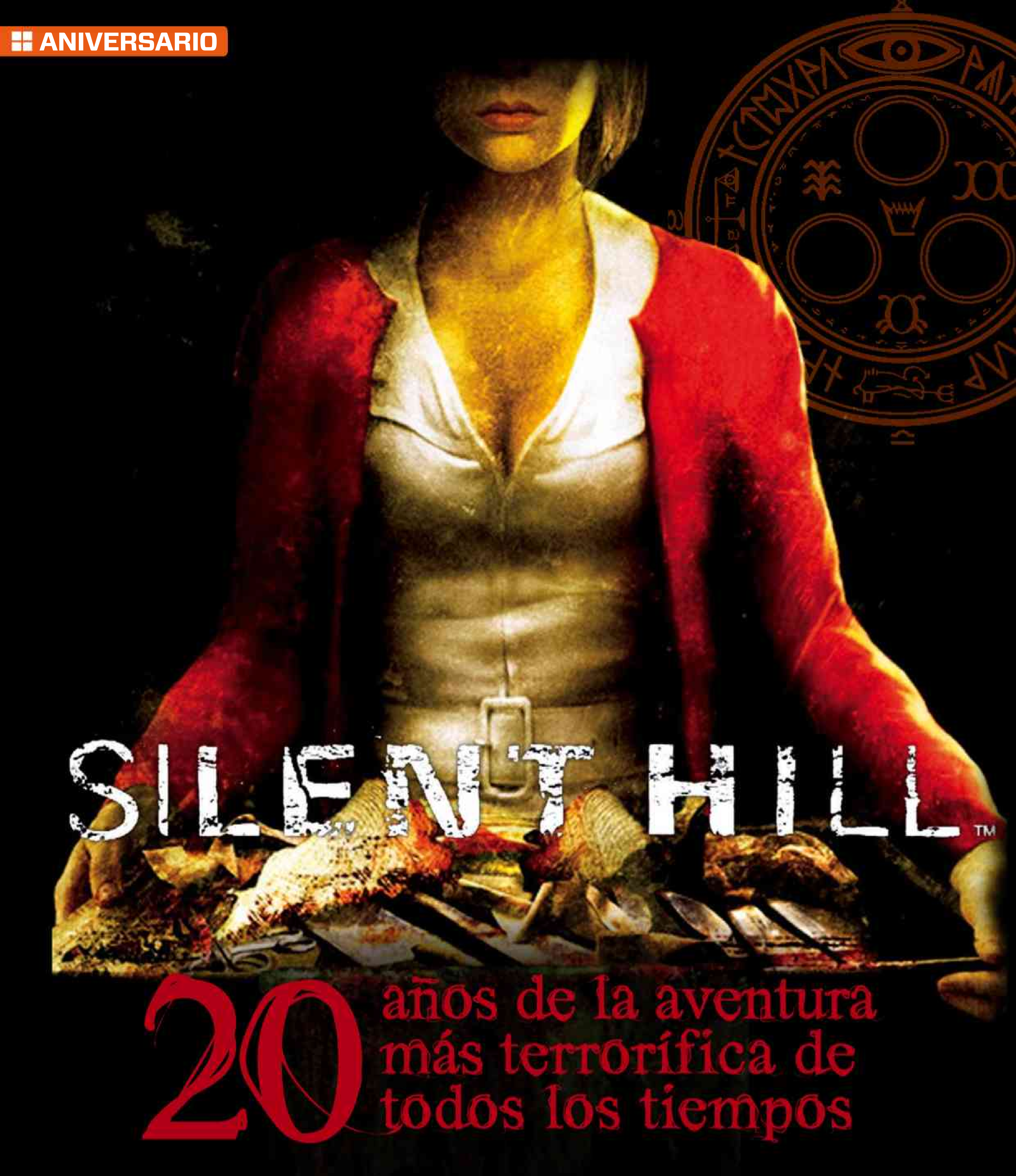
Konami se desmelenó creando el impresionante mueble para seis jugadores de este brawler basado en los cómics de Marvel. Michael Jackson tenía uno en su rancho de Neverland. Él, que podía.

1993



DUNGEON & DRAGONS: TOWER OF DOOM

Capcom convirtió el clásico RPG en un festín del mamporro. En 1996, tendría secuela: *Shadow over Mystara.*



20 años de la aventura más terrorífica de todos los tiempos

El pasado 31 de enero, se cumplieron veinte años del debut del primer *Silent Hill*. Rendimos homenaje a uno de los juegos más bestias y terroríficos de cuantos han pasado por los circuitos de una consola...

El lanzamiento de PlayStation, del que en 2019 se cumplen veinticinco años, abrió un inmenso mundo de nuevas posibilidades multimedia y, por supuesto, la puerta a nuevos géneros y temáticas. Ya en 1996, Capcom lanzó el primer *Resident Evil*, dirigido por un joven Shinji Mikami, que trajo el survival horror a la primera plana en consola. Su gran aceptación fue lo que impulsó a Konami a formar un pequeño equipo interno, para que creara su propia visión del terror. No fue una gran apuesta, ni en presupuesto ni en equipo, pero este grupo de "bichos raros" fue capaz de superar todas las dificultades, tanto técnicas como presupuestarias y de diseño, para culminar *Silent Hill*, el que hoy día sigue siendo, por derecho propio, uno de los juegos más terroríficos de todos los tiempos.

En pos del terror universal

Dentro de KCET, el estudio Konami Computer Entertainment Tokyo, se reunieron un total de quince miembros, con los que Konami no sabía qué hacer o que habían fallado en sus anteriores encargos, con el fin de crear un juego de terror "que gustara en todo el mundo". Sin muchas más indicaciones, el estudio tuvo total libertad para crear lo que le diera la gana, y de ahí, en cierto modo, la genialidad. Disponía de un bajo presupuesto, pero lo suplió con grandes dosis de talento. Su acercamiento fue el opuesto a lo que *Resident Evil* había creado. Esto no era una historia de héroes, ni al estilo de Hollywood. No había fondos renderizados, ni excesiva acción ni presencia de zombis. Se tuvo claro desde el principio que se apostaría por un terror distinto, más psicológico, más orientado al subconsciente, a aquellas cosas que dan miedo, como la oscuridad, lo desconocido. Durante los primeros meses, analizaron las tendencias que más éxito tenían en el género del terror, cine y novela, y hallaron respuestas. Como ellos mismos han dicho en entrevistas de la época, aunque pierda todo su glamour, *Silent Hill* no hizo nada "nuevo": cogió ideas de aquí y de allá para crear el mundo del juego, sobre el que verterían toneladas de Stephen King, Kubric o David Lynch, tres de sus influencias, aunque no las únicas. "La escalera de Jacob", "Inferno"... Mires donde mires, cualquier obra de terror con matices psicológicos influenció al primer *Silent Hill*, junto con las ideas propias que fueron añadiendo, como, por ejemplo, la pasión por la ufología del director, Keiichiro Toyama.

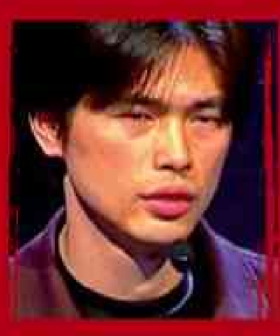
En esta primera fase, fue donde se empezaron a asentar muchas de las ideas que marcaron el título. La primera, »





Quién era quién en el Team Silent

El Team Silent fue un equipo de KCET (Konami Computer Ent. Tokyo). Por sus filas pasó mucha gente, pero ésta fue clave en su arranque...



AKIHIRO IMAMURA
Programador de sistema de juego

Fue el encargado de programar el sistema de juego. Siguió activo en el Team Silent, y fue el productor de la segunda entrega y el productor asociado de la cuarta.



AKIRA YAMAOKA
Director de sonido

Si recuerdas una melodía de *Silent Hill*, o sus escalofriantes efectos, se lo debes a él. Fue una pieza central en la saga y productor de *SH3* y *SH4: The Room*. Tras eso, colaboró con Grasshopper.



GOZO KITAO
Productor de *SH*, *SH2* y *SH3*

Productor ejecutivo de las tres primeras entregas, y en activo en Konami hasta 2008, año en el que fue productor del componente online de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*.



HIROYUKI OWAKU
Escritor

Este programador fue también el responsable de muchos de los textos que encontrábamos en Silent Hill, incluidas las descripciones y las pistas de los puzles. Esa mirada aviesa le delata...



KEIICHIRO TOYAMA
Director de *Silent Hill*

El padre de la criatura. Creó el escenario y aportó muchos matices al juego (ocultismo, presencia de ovnis...). Dejó KCET para ir al Japan Studio de Sony, donde creó la recordada serie *Siren*.



MASAHIRO ITO
Diseño de personajes y escenarios

La herrumbre y lo tétrico se lo debemos a él, que diseñó los fondos y criaturas del primer *SH*. En el segundo y el tercero, asumió la dirección de arte del juego, y se notó...



TAKAYOSHI SATO
Diseño CG

Otro recordado aspecto de los dos primeros *SH* son las escenas CG o creadas por ordenador. Las hizo él solo, echando más horas que nadie (2.000 horas sólo en renderizar su trabajo en *SH*).

Buscando un look universal

Aunque el Team Silent y Konami eran japoneses, desde el día 1 del desarrollo estaba decidido que debían apuntar a un terror "universal"...



Fuentes de inspiración

En el equipo no había grandes conocedores ni fanáticos del género del terror, pero todos los miembros se pusieron las pilas y bucearon en cientos de obras para encarrilar el juego hacia un tipo de terror psicológico, un miedo a lo desconocido, que no se hubiera explorado en otros juegos, o no al menos de esa manera. Las referencias están claras ("La niebla", "El resplandor", "La escalera de Jacob"...). Incluso en el juego hay homenajes a autores del género, en los nombres de las calles.





Un diseño para todos

Desde el comienzo del desarrollo, también se fijó la estética que se quería: si se aspiraba a conquistar un mercado cada vez más internacional, no podía ser un juego con un marcado carácter japonés. Para gustar por igual en todo el planeta, había que intentar dar vida a personajes caucásicos, de apariencia occidental, hasta en los nombres (Harry Mason, Lisa Garland, Cybil Bennett, Dahlia Gillespie...). Incluso se buscó que los gestos y las animaciones fueran lo más realistas posible.



» que el protagonista sería un tipo normal y corriente, con sus limitaciones físicas, para que fuera más sencillo sentirse identificado. Segundo, la ambientación. Como se había indicado, la premisa era que fuera un juego capaz de gustar en todo el mundo: por eso, la ambientación tenía que ser "familiar", reconocible... Así se creó Silent Hill, el pueblo, un lugar ficticio en el que tenían cabida casi todos los topicazos de la cultura americana, desde el bareto anclado en los 80 a un colegio, pasando por un hospital, un lúgubre parque de atracciones, un muelle con su faro, las alcantarillas... Son lugares que han aparecido en infinidad de películas, y que se orquestaban en torno a las calles de un pueblo infestado de criaturas y calles cortadas. El matiz, la dificultad, es que todo estaba renderizado en 3D, con polígonos, lo que obligó al equipo a agudizar el ingenio para que aquello se moviera son soltura. No está de más decir que PlayStation, aunque adelantada para su época, era un hardware con limitaciones...

En la niebla, la respuesta

Para lograr esa ambientación opresiva que se buscaba, se atacó el problema desde dos ópticas distintas. Por un lado, podíamos recorrer las calles de Silent Hill con total libertad. El problema eran los tiempos de carga y que la capacidad de renderizado de PlayStation era limitada. La única forma de aligerar este proceso fue usando una espesa niebla que ocultaba la generación del entorno a una distancia bastante próxima del personaje... algo que acabó siendo la seña de identidad del juego y lo que generó su inolvidable atmósfera. Para alertarnos de los peligros cercarnos, se introdujo la radio, que emitía unas sonoras interferencias cuando estábamos cerca de algún peligro o criatura, lo que reforzaba aún más la tensión. Y, cuando entrábamos en cualquier lugar cerrado, como el mencionado colegio, la luz brillaba por su ausencia. Para estas otras situaciones, el Team Silent creó un motor gráfico que giraba en torno a la luz que arrojaba nuestra linterna, con lo que logró recrear con acierto esa oscuridad tan necesaria para infundir miedo en el jugador. Añadid algunas cámaras prefijadas en algunos momentos, inspiradas en algunos clásicos del horror, y el resultado seguía prometiendo. Pero claro, seguía faltando algo: el sonido. Akira Yamaoka creó unas melodías inolvidables... que, para los momentos de terror y tensión, flirteaban más con el ruido atronador y desa- »

Lo que pudo haber sido... y no fue

El universo de *Silent Hill* lo componen una serie de juegos "principales", spin-offs, películas, arcades y material derivado. Pero el peso siempre lo llevaron los juegos. He aquí los aciertos y los fallos...

La época dorada



SILENT HILL 2

PS2 - XBOX - PC ■ 2001

Se lanzó en el primer año de vida de PS2 y, para muchos, es uno de los mejores juegos de la saga, tanto por historia como por factura técnica. Introdujo a Pyramid Head, uno de los personajes más icónicos de la saga.



SILENT HILL 3

PS2 - PC ■ 2003

Heather Mason protagonizó una continuista secuela (con novedades menores como distraer enemigos). Gustó, y es recordado por truculencias como la escena del aborto.



SILENT HILL 4

PS2 - XBOX - PC ■ 2004

Lo que comenzó siendo un spin-off para buscar nuevos rumbos en la serie terminó siendo el cuarto título. El apartamento del protagonista fue el "hub" de las pesadillas.

El declive



SILENT HILL ORIGINS

PSP - PS2 ■ 2007

Tras *SH4*, el Team Silent se disolvió y Konami encargó nuevas entregas a estudios externos, como Climax. Un "más de lo mismo" en toda regla, que se lanzó primero en PSP. Entretenido, sin más.



SILENT HILL HOMECOMING

PS3 - XBOX 360 - PC ■ 2008

Obra de Double Helix, se centró en Alex Sheperd y el trauma de volver de la guerra a una versión "silent hill" de su pueblo. Como juego de acción, fue correcto, pero carecía del gen *SH*. Ni se lanzó en Japón.



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Wii - PS2 - PSP ■ 2009

Reinterpretación del primer *SH* a manos de Climax, diseñada para Wii y portada luego a PS2 y PSP. Introdujo las persecuciones, el control por movimiento...



SILENT HILL DOWNPOUR

PS3 - XBOX 360 ■ 2012

Obra de los checos de Vatra Games, fue un intento de ofrecer un survival de nueva generación... aunque fallido. Aquí, la lluvia era catalizadora hacia el lado oscuro (a más lluvia, más enemigos). Ofrecía misiones opcionales.



El resurgir cancelado



SILENT HILLS

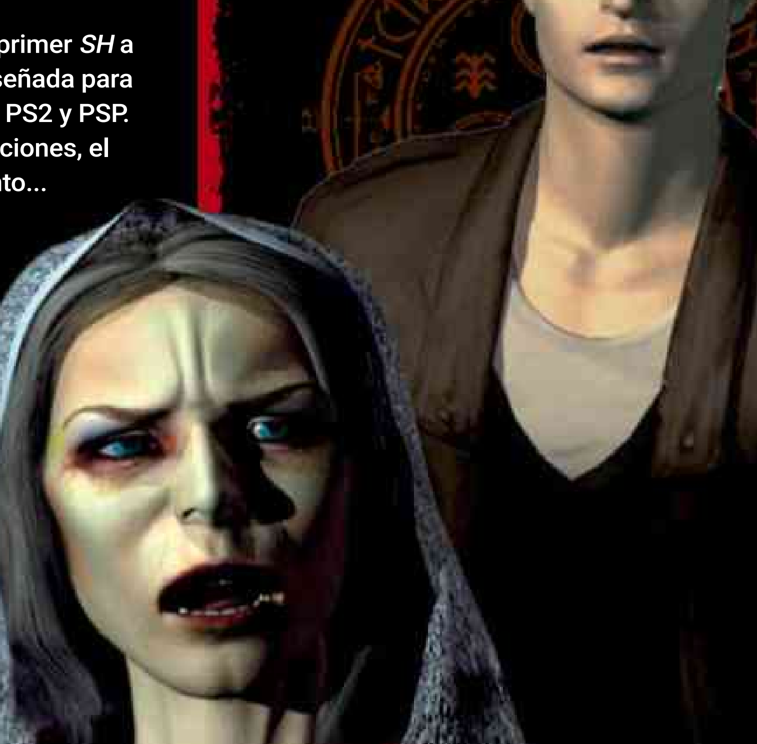
PS4 ■ CANCELADO

Con Kojima al frente, la serie iba a resucitar por la puerta grande. Bastó sólo una demo, *P.T.*, lanzada sin previo aviso, para que los jugadores nos reencontráramos con el terror "de verdad". Su abrupta salida de Konami supuso el fin del proyecto.



Un desarrollo ¿de pesadilla?

El desarrollo empezó en septiembre de 1996, y duró poco más de dos años. El Team Silent original arrancó con quince personas (entre ellas, un par de diseñadoras). La principal dificultad era que no tenían juegos similares en los que inspirarse, aunque el realismo en las animaciones fue siempre una meta. Para algunas características, como las escenas CG, se formó a una persona, Sato, que fue quien las creó todas. Sólo renderizarlas todas le llevó más de 2.000 horas.



Curiosidades

1 Silent Hill, la novela visual. Apenas un año después de lanzarse el juego original, Game Boy Advance recibió una versión... pero algo alejada del survival. Una novela visual que nunca salió de Japón, con dos escenarios (uno para Harry y otro para Cybil), varios finales, CG...



2 De "sirena" en "sirena". El director del primer *Silent Hill*, Keiichiro Toyama, fichó por el Japan Studio tras terminar el juego. Es paradójico que, en *Silent Hill*, el mundo cambiara tras escucharse una sirena, y su primer juego para Sony fuera... *Siren* (sirena, en inglés). También es el padre de los dos *Gravity Rush*.

3 Unas calles de "terror". Fueron tantas las fuentes del cine y las novelas de terror de las que bebieron que no pudieron sino rendir homenaje a muchas de estas figuras en el propio juego: todas las calles de Silent Hill son nombres de grandes autores del género, por si no te habías fijado.

4 Silent Hill Mobile (2005). El primer juego para móviles de la saga llegó en 2005, y fue cosa exclusiva del mercado japonés y la serie de teléfonos FOMA (con Java). Fue algo similar a la novela visual de GBA, pero con tres escenarios, cinco finales...



5 El puzle del piano. La serie es recordada por la dificultad de algunos de sus puzles, pero, de entre todos ellos, hay uno que se erige como el más complejo de la saga, según las comunidades de fans. Por si quedan dudas, el puzle del piano es considerado el más difícil. Hay historias de dueños de tiendas que dibujaron y pegaron la solución a la entrada por la cantidad de preguntas que recibían a diario...

6 ¿Es Silent Hill Centralia? Centralia es un pueblo de Pensilvania con el estatus de pueblo fantasma, a raíz de un incendio en la mina de carbón, del que emanaba humo y le otorgaba un look similar a Silent Hill. Pero lo cierto es que el equipo no se inspiró en él, sino que Silent Hill es un compendio de varios pueblos (para el primer juego, viajaron a Chicago), japoneses incluidos.

7 Referencias. La enfermera Lisa Garland viene de Judy Gardland, que hizo de enfermera en "Zombi 2", de Fulci. Dahlia, por su parte, es un homenaje a la mujer de Dario Argento (Daria Nicolodi). El apellido de Cybil Bennet es un guiño a Bambenek, una expolicía que mató a la mujer de su expareja.

8 ¿La escuela de "Poli de guardería" en *Silent Hill*? La escuela de Silent Hill está "fusilada" de la de "Poli de guardería". Tanto como que, al igual que en la peli, la fachada y el interior son de escuelas distintas. Silent Hill incluso copia algunos pósters de sus clases y pasillos.



9 "Study Dammit". Stephen King protagoniza uno de los pósters que se pueden ver en el juego. Es de su época de estudiante, con barba y una escopeta apuntando al espectador, con el letrero "estudia, maldita sea". También hay carteles de "Carrie" o "Cementerio de animales", ambas obras de King. Y, al despertar en la cafetería, Harry escribe esto: "Algún día, alguien se podrá encontrar en mi misma situación, espero mis notas les sirvan", un extracto de "La niebla".

10 Referencias musicales. En el listado de profesores del colegio, aparecen tres nombres: Gordon, Moore y Ranaldo... que son los tres miembros del grupo Sonic Youth. También hay numerosos carteles y referencias a Portishead repartidos por el juego. No todo iban a ser referencias al mundo del terror, ¿verdad?

11 Dos películas. *Silent Hill* tuvo dos adaptaciones al cine. La primera, dentro de lo mejorable, gozó del respaldo de los fans. La segunda, "Revelation", fue apaleada hasta el infinito. Sean Bean (Boromir en "El Señor de los Anillos") protagonizó ambas películas, y Kit Harington (Jon Nieve en "Juego de Tronos") participó en la segunda.



12 ¿Silent Hill español? Algunas de las tiendas que se pueden encontrar por las calles de Silent Hill tienen letreros y carteles en español. "Churros", "servicios completos para bodas" o "el encanto" son algunas de las expresiones que pueden encontrarse en el juego. Toda una curiosidad, para un equipo 100% japonés...

13 Tiendas o periódicos también encierran referencias a otras pelis, como, por ejemplo, "El silencio de los corderos" (el periódico de Silent Hill es el mismo que uno que aparece en la peli, con el titular "Bill skins fifth"). La tienda de motosierras de "La matanza de Texas" se llama igual que una de las tiendas de Silent Hill (Cut-Rite Chain Saws). Detallitos, ¿eh?

14 El hospital Alchemilla. Cuenta la leyenda que está en el juego por inspiración directa de la película "La escalera de Jacob".

15 Silent Hill, la "comidilla". Konami organizó en 2013, con una cadena de restaurantes, un menú con platos de pesadilla dignos de *SH*. Incluso llegaron a censurar las fotos de algunos platos, por el mal rollo que daban... pero quienes los probaron afirman que, más allá de estar bastante salados, no estaban malos, ni podridos, ni rancios...



16 Cuatro juegos móviles más. Tras *SH DX* (o *Mobile*), Konami lanzó otros cuatro juegos para móvil más. Tres de ellos formaron la serie *Orphan*, aventuras al estilo point & click en primera persona, mientras que *The Escape* fue más un shooter en primera persona para dispositivos de Apple.

17 Al salón recreativo. En 2007, se lanzó una máquina recreativa, en la línea de *The House of the Dead* de Sega, pero con personajes, criaturas y entornos de *Silent Hill 2*, *3* y *4*, e incluso ofrecía cuatro finales distintos. Por alguna razón, nunca fue portado a consola ni PC.

18 Silent Hill Pachi Slot. El último juego lanzado con el título *Silent Hill* es esta máquina de pachinko de 2015, cuyos hechos se basan en los de *Silent Hill 2*. Es una de las nuevas máquinas que incorporan pantalla de vídeo, con numerosas escenas del juego (en las que sólo se echa en falta a un personaje, Angela Orosco).



19 Novelas, manga... y más. Aparte de los juegos y las películas, existe bastante material impreso sobre la serie, como el libro "Book of Lost Memories" (que repasa la simbología y la creación de los tres primeros juegos) o la novela original de 2013 "SH: Betrayal". También hay mangas creados para el mercado móvil japonés (de Masahiro Ito y Hiroyuki Owako, ambos del *SH* original).

20 El último juego de la serie. Al menos hasta el momento y lanzado en consola, fue el spin-off *Silent Hill: Book of Memories*, de 2012. Este título no forma parte del canon de la serie, y adoptó las formas de un dungeon crawler con toques de juego de rol con modo cooperativo. Fue desarrollado por WayForward, y recibió más palos que los monstruos del juego. Una entrega totalmente prescindible.

gradable, casi de carácter industrial. Se trataba de golpear todos los sentidos del jugador, pero, sobre todo, de golpear su imaginación con lo que no veía. Su historia no siempre estaba clara: sólo sabíamos que, cuando la sirena empezaba a sonar, cosas malas iban a suceder...

El resultado final de todas estas piezas, junto con una historia propia de una novela de terror americana moderna (una niña que desaparece tras un accidente de tráfico, mientras que su padre se interna en un pueblecito cercano para buscarla), aderezada con enrevesados puzles (el del piano sigue siendo de los más recordados), momentos de acción y, sobre todo, un catálogo de personajes y situaciones que no terminaban de explicar todos los misterios (hay un total de cinco finales, incluida la ida de pinza del desenlace "ovni") fueron el fermento perfecto para que el título calara hondo y se ganara el estatus de juego de culto.

La hora de la verdad

Pero no fue un viaje sencillo: el Team Silent no era sólo considerado un grupo de "rebeldes", sino que tuvo que afrontar muchas dificultades, desde las tecnológicas (crear el motor gráfico, "tapar" las carencias del hardware...) a "aprender" las últimas técnicas de diseño para crear, por ejemplo, los vídeos CG (Sato tuvo que chantajear a los mandamases para que le asignaran como modelador 3D). Tras meses de duro trabajo y demos internas, el juego se presentó en el E3 de 1998. Las reacciones de los asistentes, favorables a más no poder, hicieron que Konami por fin viera el potencial del título e invirtiera más recursos, tanto humanos para el equipo como en otras áreas, como las acciones de prensa, con lo que el juego por fin adquirió la dimensión y el calado que merecía... Se estima que, finalmente, *Silent Hill* costó entre 3 y 5 millones de dólares, una cantidad superior a la prevista inicialmente.

Sobra decir que, desde su lanzamiento, fue un rotundo éxito allí donde se puso a la venta. Se estima que vendió más de 2 millones de copias, entrando después en las series de bajo precio (como Platinum) y poniendo en bandeja a Konami una de las sagas que más alegrías le dieron en la siguiente década. De terror es, eso sí, cómo acabó la historia... ■

El sutil corte de la censura

De su concepción original nipona a lo que llegó a EE.UU. y Europa, hubo pequeñas diferencias, para sortear los problemas de censura. Aparte de pequeños cambios en alguna que otra nota de texto, el principal cambio reside en un enemigo: una especie de engendro o aborto con cuchillas (imagen de arriba), que es el primer enemigo que nos encontramos, y que abunda en el colegio. Para la versión PAL, fue sustituido por una especie de ositos con afiladas garras... que, como todo el mundo sabe, son menos llamativos que un "niño".



Silent Hill se lanzó en España sin recomendación de edad de ningún tipo. Eran otros tiempos...


"El otro lado", el lado herrumbroso y corrupto de Silent Hill, era donde tenían lugar las mayores pesadillas, sustos y agonías. Nunca volvimos a mirar igual a las enfermeras...


Sin ser especialmente gore o truculento, el juego transmitía un mal rollo que traspasaba la pantalla. Y no sólo por sus imágenes: el sonido inquietaba lo suyo...

AÑO 1989 **COMPAÑÍA** TAD Corporation **FORMATOS** Arcade, Mega Drive, NES, Lynx, C64, Amiga, Atari

TOKI

LA OBRA MAESTRA DE TAD CORPORATION

Hay recreativas que reflejan a la perfección la época en la que vieron la luz, como auténticas cápsulas del tiempo, y *Toki* es una de ellas. TAD Corporation tuvo una existencia sorprendentemente corta, apenas cinco años de vida, pero, en aquel breve periodo de tiempo comprendido entre 1988 y 1993, firmó tres auténticos clasicazos: *Cabal* (1988), *Blood Bros* (1990) y, entre medias, este memorable *Toki,* un arcade de plataformas que se ganó la devoción de los parroquianos de los salones recreativos por sus hermosos y delirantes gráficos y por desplegar una dificultad brutal e implacable. Había que sudar sangre para sacar provecho de cada moneda de 25 pesetas, pero el esfuerzo merecía la pena. A lo largo de seis niveles, nuestro héroe, un cavernícola transformado en mono por obra del malvado hechicero Vookimedlo, debía enfrentarse a hordas de surrealistas criaturas, para lo cual contaba tan sólo con su habilidad para escupir con la cadencia y la contundencia de una ametralladora. El nombre del protagonista rendía homenaje al hijo de Tadashi "TAD" Yokoyama, fundador de un estudio erigido por excomponentes de Data East. De hecho, *Toki* fue programado por Akira Sakuma, quien ya había trabajado en clásicos de Data East como *Last Mission* o *RoboCop*. El humor inundaba cada píxel de la recreativa, empezando por los ítems que podía recoger Toki (como unas zapatillas o un casco de fútbol americano), los cuales le otorgaban distintas ventajas, o el diseño de algunos jefes finales tan chiflados como Boloragog o el curioso ingenio que nos encontrábamos en el ecuador de la primera fase: un colosal ídolo volador, bautizado como Gate of Moornah, que funcionaba gracias a dos incansables monetes que le daban "cuerda". Para sobrevivir en la recreativa de TAD Corporation, no sólo había que dominar el arte de

TOKI ENAMORÓ A LOS JUGADORES DE LOS RECREATIVOS HACE 30 AÑOS











A pesar de transcurrir en la Prehistoria, Toki recurría a diverso equipamiento moderno, como las gafas que se calzaba cuando tocaba bucear. Si esto os chirría, no os digo nada del casco de fútbol americano.

Toki a la hora de saltar y escupir, sino que también era preciso memorizar la aparición de algunos enemigos traicioneros que atacaban por la espalda.

Unos ports simiescos

Por supuesto, el éxito de *Toki* en los salones recreativos auspició su inmediata adaptación a diversos sistemas domésticos. Ocean anunció conversiones para todos los ordenadores de la época, aunque, finalmente, sólo llegaron a las tiendas los ports para C64, Amiga y Atari ST. Taito se hizo con los derechos para adaptar la placa de TAD Corporation a Famicom y las NES norteamericanas (por desgracia, jamás llegó a las europeas), mientras que Sega reprogramó la máquina original para su Mega Drive, con bastantes cambios en cuanto a la estética (mucho más apagada que en la recreativa) y un rediseño de los niveles. Aquella versión llegó a España en la primavera de 1992 bajo el título de *Toki: Going Ape Spit*, aunque los cambios introducidos por Sega no entusiasmaron, precisamente, a la crítica. Mucho más fiel fue la portentosa adaptación para Atari Lynx, también de 1992. Si la portátil de Atari hubiera contado con más adaptaciones de recreativas populares, al margen de las de la propia Atari, quizás su carrera comercial habría sido muy diferente.

El bueno de Toki entró en hibernación hasta 2009, cuando los franceses Golgoth Studio anunciaron sus planes de lanzar una revisión HD de *Toki* para PlayStation 3, Xbox 360 y Wii. Aquel proyecto tenía muy buena pinta, pero nunca llegó a despegar, e incluso Golgoth Studio recurrió a un Patreon para intentar resucitarlo, en vano. El estudio desapareció, pero su testigo fue recogido por Microïds, que retomó los assets, reclutó a parte del equipo del remake y lo lanzó en 2018 en Switch y en 2019 para PS4, Xbox One. ■





ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 8 **AÑO** 1992



LA PECULIAR ADAPTACIÓN PARA MD provocó la disparidad de opiniones entre Giancarlo Vialli y The Elf, en la review publicada en mayo de 1992. El segundo fue bastante contundente: "Casi nada de lo que hizo popular al gran juego del mono está presente en este *Toki: Going Ape Spit* [...]. Si pasas esto por alto —yo no he podido—, te encontrarás con un juego semiagradable, con muchos niveles por explorar, unos gráficos mejorables y una jugabilidad más bien alta. Si no conoces la máquina, quizá te guste. Si has disfrutado con ella, es muy posible que te defraude". Vamos, que no le gustó.





VUELVE EL MONO

Cuando parecía que *Toki HD* estaba muerto, Microïds llegó al rescate y a finales de 2018 lo puso en las tiendas, en exclusiva para Nintendo Switch. Al margen del más que evidente "lavado de cara", con unos gráficos que parecen dibujos animados (en cuya creación ha participado Philippe Dessoly, el artista responsable de los gráficos del *Toki* de Amiga y del inolvidable *Mr Nutz*), la fidelidad respecto al original de TAD Corporation es absoluta. Cada enemigo y cada objeto de la recreativa de 1989 aparecen en la misma posición. Por supuesto, sigue siendo infernalmente difícil.







AÑO 2004 **COMPAÑÍA** Rockstar **FORMATOS** PS2 y Xbox

RED DEAD REVOLVER

Y EL SPAGHETTI WÉSTERN SE HIZO VIDEOJUEGO

Casi coincidiendo con el lanzamiento de *Red Dead Online* (ya sin la coletilla de beta) el juego que dio origen a este fiebre por el lejano Oeste cumple 15 años. Repasemos la historia de una de las creaciones más personales de Angel Studios.

El origen de *Red Dead Revolver* se remonta a Capcom y, más concretamente, a Yoshiki Okamoto, una de las mayores glorias de la compañía y autor, entre muchos clásicos recreativos, del genial *Gun.Smoke*. Okamoto reclutó a Angel Studios para crear un proyecto bautizado como *S.W.A.T.*, un shooter táctico en el que el jugador podría controlar a varios miembros de un equipo de asalto. Pero, más adelante, y tras haber visto entusiasmado un viejo spaghetti wéstern de 1971 ("El Pistolero Ciego"), Okamoto decidió que era mejor reconducir el proyecto al universo del lejano Oeste, conservando el mismo título (convertido en el acrónimo de Spaghetti Western Action Team). El desarrollo del juego pasó por momentos realmente complicados, debido a fricciones entre japoneses y norteamericanos, y Capcom canceló el rebautizado *Red Dead Revolver*, a pesar de haberlo mostrado en diversas ferias. Rockstar, que ya había trabajado previamente con Angel Studios en un par de títulos, adquirió el proyecto, que acabó tomando la forma que todos conocemos hoy en día.

Puro aroma a wéstern

Aunque está dividido por niveles (concretamente, veintisiete capítulos), en lugar del desarrollo abierto que adoptaría años más tarde *Red Dead Redemption*, *Red Dead Revolver* ya incorporaba muchos elementos presentes en la "secuela", como la cámara lenta a la hora de desenfundar o encarnar diferentes personajes a lo largo de la historia. El juego era un irresistible desfile de tiroteos a cara de perro (la mayoría de las veces, a pie, pero también había "balaceras" a lomos de un caballo) en los que Rockstar/Angel Studios declararon su amor por las películas de vaqueros de serie B. Esto no sólo quedaba patente en la caracterización de los personajes, sino también en los propios gráficos del juego, dotados de un filtro de película viejuna que parte de la prensa de la época (y más de un usuario) no supo apreciar en su justa medida. Pero lo mejor del lote era, sin duda, la música. Los hermanos Houser sacaron la chequera a pasear para dotar al juego de una banda sonora repleta de viejos

EL PROYECTO DE CAPCOM

Después del gran trabajo que Angel Studios realizó con el port de *Resident Evil 2* para Nintendo 64, Capcom estaba más que encantada con los californianos y Yoshiki Okamoto les encargó un proyecto que acabaría derivando al universo del wéstern. El desarrollo pasó por diversos cambios y, tras tres años de trabajo (y no pocos problemas), Capcom acabó cancelándolo en el verano de 2003. Curiosamente, aquel *Red Dead Revolver* primigenio llegó a mostrarse en diversas ferias. Servidor tuvo la oportunidad de verlo, en una demostración a puerta cerrada, durante un ECTS. Y salí de allí alucinando...





ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 135 **AÑO** 2004





NOVEDADES PS2 - Xbox

ACCIÓN ■ ROCKSTAR ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € (9.981ptas.) ■ Lanz.: 28 de mayo

DAVID MARTÍNEZ

EL SALVAJE OESTE, con sus duelos al amanecer y sus forajidos a caballo, está perfectamente reflejado en el juego. ¡Pero si hasta nuestro personaje tiene cierto parecido con Clint Eastwood!

LA PUNTERÍA y la velocidad para desenfundar son las claves para culminar nuestra venganza en «Red Dead Revolver».

LOS DUELOS se resuelven moviendo un punto de mira a cámara lenta y seleccionando los puntos de impacto.

PODEMOS MONTAR A CABALLO en algunos escenarios exteriores, aunque no es fácil dominar a estos animales.

DUELOS EN O.K. CORRAL

Algo que no puede faltar en ninguna peli (o videojuego) del Oeste que se precie son los duelos. En este caso se trata de tiroteos "todos contra todos" que tienen lugar en escenarios cerrados.

LOS PERSONAJES disponibles y los escenarios se desbloquean jugando en el modo historia.

LOS MINIJUEGOS van desde el típico "deathmatch" hasta una versión del póker... ¡a tiros!

LA MUERTE TENÍA UN JUEGO

RED DEAD REVOLVER

Para disfrutar del mejor "spaghetti western" ya no hace falta poner la tele los sábados por la tarde. Basta con que acompañemos a Red en su lucha por vengar la muerte de sus padres.

EL OESTE ERA UN LUGAR MUY PELIGROSO. A la primera de cambio te encontrabas metido en un duelo, tenías que perseguir a una banda de forajidos o te rompían una botella en la cabeza, ¿es que no os acordáis de las pelis tipo "El Fuera de la Ley"? Pues ese es el ambiente que nos encontramos en «Red Dead Revolver»: pueblos desolados, cantinas llenas de pistoleros, peligrosos viajes en diligencia... Y para desenvolvernos con soltura en esta época, qué mejor que un "shooter" puro, en el que disparamos a todo lo que se mueva utilizando un punto de mira mientras esquivamos las balas de nuestros enemigos.

TENEMOS QUE ACOMPAÑAR AL BUENO DE RED, el protagonista del juego, por medio Oeste mientras participamos en una típica historia de venganzas en la que también intervienen otros seis personajes controlables (ver cuadro). Para ello contamos con un sistema de control muy innovador: el botón L1 sirve para desenfundar, mientras que disparamos con R1 y cambiamos de arma con L2 (hay más de 30 disponibles). Además, cuando acumulamos suficientes aciertos podemos activar una especie de cámara lenta, pulsando R2, que nos permite dejar como un cola-

dor a nuestros enemigos en un abrir y cerrar de ojos. La verdad es que pronto nos acostumbramos a este sistema y podemos pasarnos el juego sin dificultad.

EL ASPECTO "ROÑOSO" DE LAS PELÍCULAS también aparece reflejado en el juego gracias a la aplicación de un filtro que distorsiona los elementos más alejados de nosotros. Al principio este detalle parece curioso, pero hay que reconocer que a medida que jugamos se va volviendo molesto. Lamentablemente, los defectos visuales no se quedan aquí, pues los modelos son simples y están mal animados, y los escenarios, aunque numerosos, también están enormemente limitados. En cualquier caso, todos estos detalles no estropean la estupenda ambientación del juego, que además se completa con divertidos detalles de humor.

MÁS RÁPIDO QUE SU SOMBRA

Esto es todo lo que tiene que hacer un cazarrecompensas para ganarse la vida en el Lejano Oeste americano:

1. **BUSCAR TRABAJO** en un pequeño pueblo fronterizo, donde también se puede equipar.
2. **DISPARAR** como loco utilizando sus pistolas gracias a un punto de mira.
3. **PARAR EL TIEMPO** para poder acribillar a los forajidos con su preciso disparo especial.

RED ➔ **ESTE PISTOLERO** está marcado por la muerte de toda su familia a manos del general Diego. Ahora su único objetivo es vengarse de este soldado mexicano, cueste lo que cueste

118 HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN** del Oeste recupera todos los tópicos de las películas de Sergio Leone.

■ **PODER MANEJAR A SEIS PERSONAJES**, buenos y malos, y vivir las dos partes de la historia.

lo peor

■ **LOS GRÁFICOS** son bastante flojos, y el filtro que "emborrona" el fondo de la pantalla es molesto.

■ **NO HAY FASES DE AVENTURA** ni de infiltración, ni nada que no sea disparar como locos.

alternativas

Sólo **«Dead Man´s Hand»**, que apareció hace un par de meses para Xbox, recupera esta ambientación tan cinematográfica, aunque no resulta tan divertido como el juego de Rockstar. Si lo que buscáis es un buen shooter en tercera persona, **«Max Payne 2»**, o aún mejor **«007 Todo o nada»**, superan a este «Red Dead» en todos sus apartados.

■ **GRÁFICOS** La ambientación es perfecta, aunque los modelos tienen pocos polígonos y se mueven a trompicones por escenarios pequeños.	71
■ **SONIDO** La música es sensacional, como la de los western, y las voces (en inglés, salvo cuando hablan los mexicanos) animan los tiroteos.	82
■ **DURACIÓN** El juego cuenta con más de 20 niveles, que, eso sí, son bastante cortos, y además nos da la posibilidad de participar en los duelos.	75
■ **DIVERSIÓN** El desarrollo es variado y muy entretenido. Sin embargo hemos echado en falta algunas pinceladas de aventura.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

VALORACIÓN

Después de haber cambiado de compañía, e incluso estar a punto de cancelarse, «Red Dead Revolver» ha terminado convirtiéndose en una propuesta bastante original y entretenida, que recupera perfectamente el espíritu de los "spaghetti western" de los años setenta. Es cierto que su apartado técnico no es nada del otro mundo, pero a cambio el juego de Rockstar nos regala enormes niveles de acción y un sentido del humor lleno de ironía. Los fans del género lo van a disfrutar a tope.

A NUESTRO COMPAÑERO David Martínez le gustó, aunque con reservas. En lo positivo, destacó "la ambientación del Oeste [que] recupera todos los tópicos de las películas de Sergio Leone", aunque también le soltó un zasca: "Los gráficos son bastante flojos y el filtro que emborrona el fondo de la pantalla es molesto". El apartado técnico restó puntos a la nota global (80), aunque su valoración general fue positiva: "Una propuesta bastante original y entretenida, que recupera el espíritu de los spaghetti wéstern de los años 60. Es cierto que su apartado técnico no es nada del otro mundo, pero, a cambio, el juego de Rockstar nos regala enormes niveles de acción y un sentido del humor lleno de ironía".



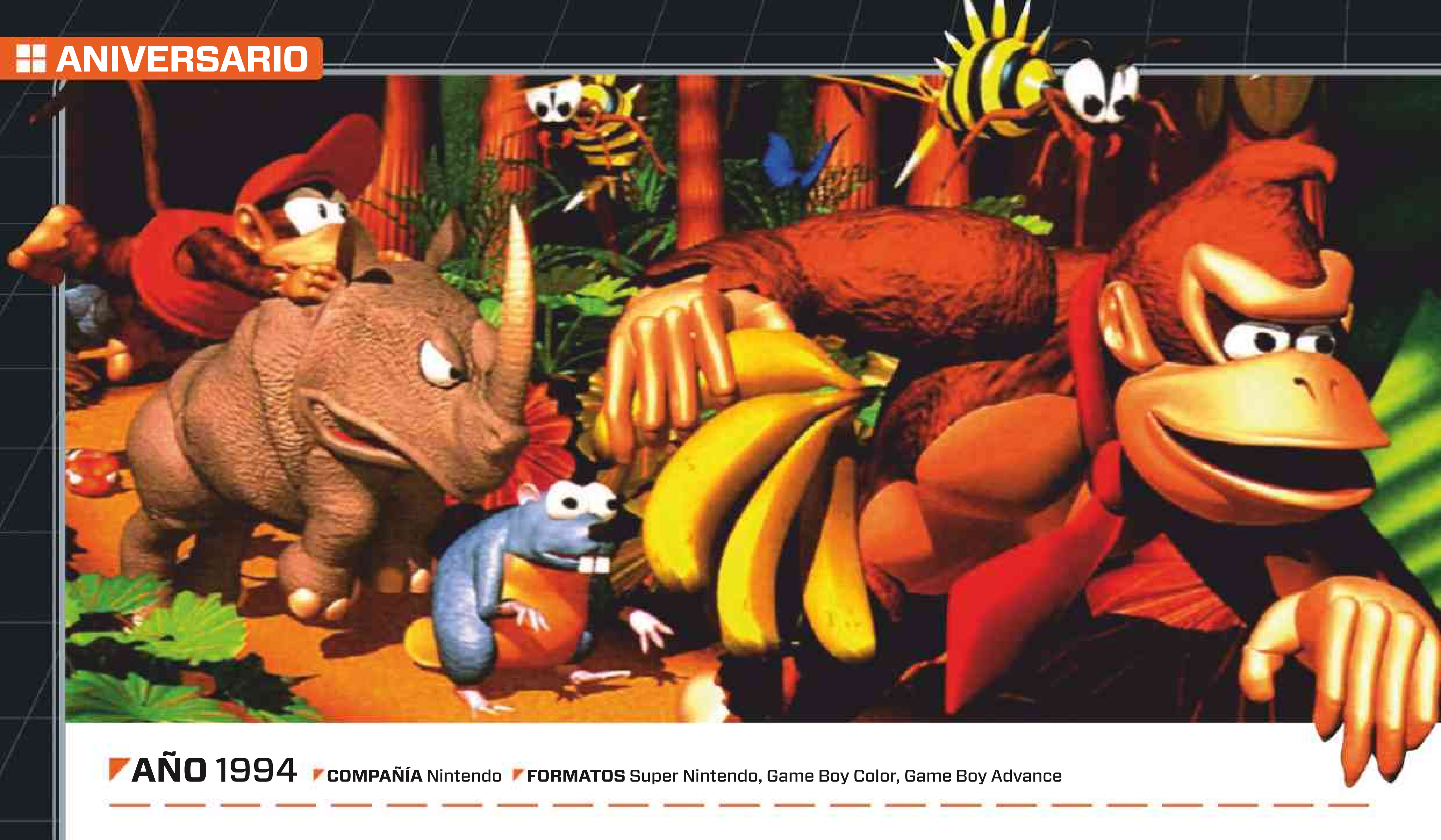
SU BANDA SONORA RESCATÓ TEMAS COMPUESTOS POR MORRICONE O LUIS BACALOV

temas compuestos por maestros como Ennio Morricone o Luis Bacalov, creados originalmente para películas como "Buen funeral, amigos... paga Sartana", "Le llamaban Trinidad" o "Le llamaban King" (los dos últimos, rescatados muchos años más tarde por Quentin Tarantino para formar parte de la banda sonora de su wéstern "Django desencadenado").

Para completar el festín de violencia polvorienta, *Red Dead Revolver* incorporó un modo multijugador a pantalla partida que podría considerarse el abuelo de los tiroteos a cara de perro del online de *Red Dead Redemption*. El juego de Angel Studios ha envejecido bastante a nivel gráfico (como la mayoría de los títulos de PlayStation 2 y Xbox), pero sigue derrochando toneladas de encanto y amor por los spaghetti wéstern. Y lo mejor es que no tendréis que patearos las tiendas de segunda mano en busca de una copia, porque puede descargarse en PlayStation 4, a través de la PS Store.

Si os lo perdisteis en su momento, ya estáis tardando en hincarle el diente. Y, si lo hacéis, por favor, subid al máximo el volumen del televisor para disfrutar, en toda su dimensión, de una banda sonora sencillamente maravillosa.





AÑO 1994 COMPAÑÍA Nintendo FORMATOS Super Nintendo, Game Boy Color, Game Boy Advance

DONKEY KONG COUNTRY

RARE EXPRIMIÓ LA VETERANA SNES AL 110%

Parece que fue ayer, pero este año se cumple un cuarto de siglo del lanzamiento de *Donkey Kong Country*.

Aquel prodigioso cartucho de SNES se convertiría en el arma secreta de Nintendo para hacer frente a la aparición de PlayStation y Saturn. La venerable consola de 16 bits tenía todas las de perder frente a sus rivales de 32 bits, pero Nintendo contó con un aliado de excepción: Rare. Los hermanos Stamper siempre habían ido un paso por delante de sus colegas occidentales (vendieron Ultimate a US Gold en pleno apogeo de los microordenadores para fundar en 1985 una compañía dedicada al desarrollo para consolas). Sus planes para exprimir las potentes estaciones de trabajo de Silicon Graphics llamaron tanto la atención de Nintendo que los japoneses acabaron adquiriendo un 25% de la empresa británica (y acabarían haciéndose con un 49%). Rare había deslumbrado a Shigeru Miyamoto y compañía con la demo de un juego de boxeo que utilizaba una tecnología que bautizó como ACM (Advanced Computer Modelling), la cual permitía exportar gráficos 3D prerrenderizados a la SNES. En lugar de seguir con el desarrollo del juego de boxeo, los Stamper se lanzaron a por una de las creaciones más icónicas de Nintendo: Donkey Kong. El antaño célebre gorila llevaba "en el banquillo" varios años, pero, en manos de Rare y bajo la supervisión de Miyamoto, regresaría a lo grande para reinar en el último tramo de vida de SNES. Aunque realmente no se trataba del mismo simio que atormentó a Mario en 1981 (ése era, en realidad, Cranky Kong), sino de un gorila más joven que protagonizaría junto a Diddy Kong un arcade de plataformas tan deslumbrante como divertido.

¿Dónde están mis plátanos?

Tras descubrir que su provisión de plátanos había sido robada por los Kremlings, el bueno de Donkey Kong se ajustaba la corbata para afrontar una auténtica odisea plataformera en la que no faltaban niveles secretos y rutas alternativas, utilizando para ello su habilidad para saltar y dar manotazos sobre los enemigos, además de ejercer de jinete sobre diversas criaturas, incluso bajo el agua. Y no afrontaría la aventura en solitario: el jugador podía alternar el control entre Donkey Kong y Diddy Kong, siempre y cuando hubiera liberado previamente a uno de ellos de los barriles que los aprisionaban. La mecánica de *Donkey Kong Country* no se diferenciaba demasiado de la de otros plataformas 2D del catálogo de SNES, pero ninguno de sus competidores había derrochado hasta entonces semejante calidad gráfica, lo que incluso provocaría los celos del propio Miyamoto, quien, por entonces, estaba al frente del desarrollo de *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. En ese mismo 1994, en una entrevista a Electronic Games Monthy, declaró que "*Donkey Kong Country* demuestra que los jugadores pueden tolerar una jugabilidad mediocre siempre que los gráficos sean buenos". Miyamoto se retractaría posteriormente de aquellos comentarios. Aunque es cierto que la mecánica del juego de Rare no era tan robusta como la de *Super Mario World*, su factura técnica era incontestable. Y tan malo no sería, ya que daría pie a dos secuelas, además de a sucesivos ports para las portátiles de Nintendo.

Al romper determinadas cajas, liberábamos animales que nos servían de montura. Bajo estas líneas, podéis ver al gruñón Cranky Kong, el Donkey Kong de la recreativa de 1981. El tiempo pasa para todos...







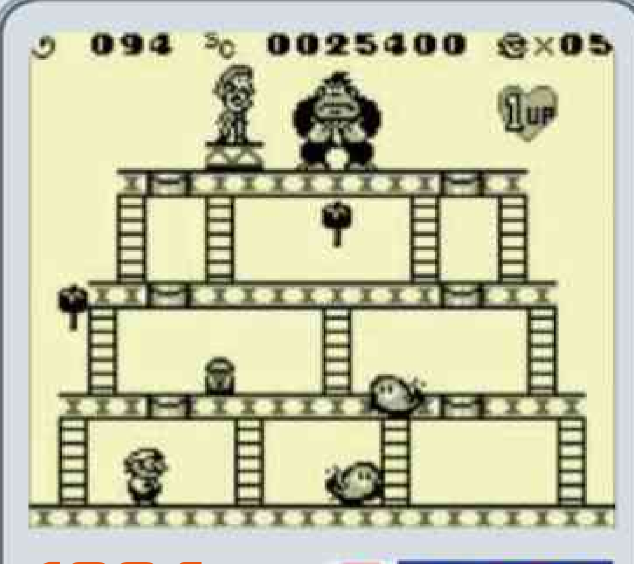
SU CALIDAD GRÁFICA PROVOCÓ LOS CELOS DEL MISMÍSIMO MIYAMOTO

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 39 **AÑO** 1994



LA PRENSA CAYÓ RENDIDA ante el cartucho de Rare, y HC no fue una excepción. Nuestra directora, Sonia Herranz (alias Teniente Ripley), le otorgó la puntuación global más alta que permitía la ficha de la revista: 99 (una cifra que también aparecía en los apartados de "gráficos" y "adicción"). "Donkey Kong marca una nueva era para Super Nintendo [...]. Gráficamente es casi inmejorable, el sonido es impresionante y los personajes están animados con una maestría total [...]. Creo que *DK* roza la perfección, y me atrevería a asegurar que nunca vamos a volver a ver un juego como éste en nuestras SNES".



1994: EL AÑO DEL MONO



Unos meses antes del lanzamiento de *Donkey Kong Country* en SNES, el simio de la corbata roja protagonizaría un memorable cartucho para Game Boy, en el que Mario volvería a enfrentarse al gorila para rescatar a Pauline una vez más. Los cuatro primeros niveles replicaban los de la recreativa de 1981, pero, a partir de ahí, el juego ganaba en complejidad, obligando al jugador a recoger una llave que abría la puerta hacia la siguiente pantalla. El éxito del cartucho, el primero en exprimir las posibilidades del Super Game Boy, alumbraría una nueva franquicia: *Mario vs Donkey Kong*.





AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Konami **FORMATOS** Mega Drive

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

LA MASCOTA STEAMPUNK

Hace veinticinco años, la fiebre por las mascotas seguía en pleno auge. No había compañía que no intentara probar fortuna con algún personaje carismático con el que intentar replicar el éxito de Mario y Sonic. En 1993, Konami nos presentó una de las criaturas más exóticas que habíamos visto hasta la fecha (y ojo, que hablamos de una moda que nos trajo hasta un murciélago acróbata). El protagonista de *Rocket Knight Adventures* (que el año pasado celebró su 25 cumpleaños) era Sparkster, una zarigüeya con armadura enfrentada a un ejército de malvados cerdos, liderados por el Emperador Devilgus Devotindos y el traidor Axel Gear, que, al igual que nuestro héroe, llevaba un Rocket Pack a la espalda. Con una estética entre el cartoon y el steampunk, *Rocket Knight Adventures* nos presentaba siete correosos niveles (divididos a su vez en diversas subfases), diseñados para exprimir a conciencia el propulsor de Sparkster. Dejando el botón apretado, nuestro héroe podía impulsarse durante unos segundos para alcanzar plataformas superiores y embestir a los enemigos, que iban desde los simples cochinos de infantería hasta delirantes ingenios mecánicos. De hecho, uno de los momentos más espectaculares del cartucho nos ponía a los mandos de un colosal mecha, con el que debíamos enfrentarnos, a puñetazos, contra el bruto mecánico pilotado por Axel Gear. Aunque las primeras fases derrochaban colorido, el juego acababa adoptando una



KONAMI Y LOS 16 BITS DE SEGA

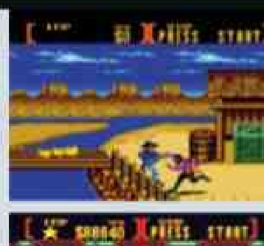
Konami tardó en desembarcar en Mega Drive, pero nos regaló algunos títulos inolvidables.

1992



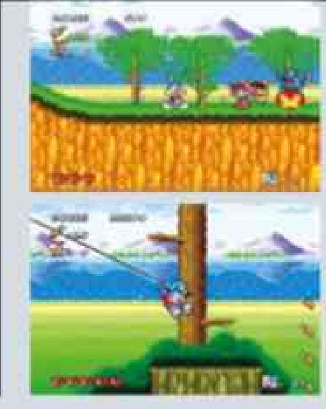
TMNT: THE HYPERSTONE HEIST
Los usuarios de MD dejamos de mirar con envidia a los de SNES al recibir nuestro propio brawler de las Tortugas Ninja. Sigue siendo maravilloso.

1992



SUNSET RIDERS
La versión MD tenía menos fases que el port de SNES, pero al menos no censuraron a los indios de la recreativa y la música era sencillamente deliciosa.

1993



TINY TOON ADVENTURES
Un cartucho que demostró que MD podía derrochar tanto colorido como la 16 bits de Nintendo. Y, de nuevo, con una banda sonora absolutamente memorable.



En algunos momentos puntuales, el juego abandonaba la mecánica plataformera para convertirse en una suerte de matamarcianos... con espada. Lo mejor de esta parte eran los guiños a la saga *Gradius*.

estética mucho más oscura, en la que predominaban el óxido y el metal, al más puro estilo steampunk.

De casta le viene al galgo

Al frente del desarrollo de *Rocket Knight Adventures* estaba Nobuya Nakazato, quien venía de dirigir el monumental *Super Probotector/Contra III* de SNES. Un año después, se encargaría de liderar el desarrollo del *Probotector* de Mega Drive. Aunque el cartucho tenía momentos brillantes (incluyendo un par de guiños a la saga *Gradius*), no alcanzaba el virtuosismo técnico que Treasure (formado por antiguos miembros de Konami) estaba demostrando por aquellas mismas fechas con *Gunstar Heroes*. Aun así, hay un elemento en el que sí salió claramente vencedor: la música. La maravillosa banda sonora de *Rocket Knight Adventures*, una de las mejores creadas para la consola de 16 bits de Sega, fue obra de algunos de los mejores músicos de la casa, como Masanori Adachi (*Green Beret, Contra III*) y la inmensa Michiru Yamane, quien firmaría posteriormente las melodías del excelente *Castlevania* de Mega Drive y del inolvidable *Symphony of the Night*.

Rocket Knight Adventures fue exclusivo de Mega Drive, pero los usuarios de SNES pudieron descubrir al personaje en 1994, en un cartucho que compartía el mismo título, *Sparkster*, que la secuela de MD, aunque eran muy distintos. En 2010, la zarigüeya regresó de su retiro para protagonizar *Rocket Knight*, un título digital para PS3 y Xbox 360 producido por los ingleses Climax Studios. ■

LA MÚSICA DEL JUEGO FUE OBRA DE GENIOS DEL CALIBRE DE MICHIRU YAMANE

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 24 **AÑO** 1993



AUNQUE PAREZCA INCREÍBLE, ***Rocket Knight Adventures*** **se llevó cinco puntos más que** ***Gunstar Heroes*****, en el número 24 de Hobby Consolas. Nuestro compañero Boke le otorgó un rotundo 90 en la review, donde destacó sus "fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha". "Un juego sin novedades de relumbrón, pero muy completo y bien acabado", sentenciaba en la ficha. Se conoce que le gustó.**





1993



LETHAL ENFORCERS

Adaptación de la recreativa del mismo nombre, llegó a las tiendas acompañada de un revólver de color azul, con el que disparar sobre la pantalla.

1994



CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

Una obra maestra sin discusión. Lo amamos por su música, por sus rutinas gráficas y por incluir a un héroe segoviano, Eric Lecarde.

1994





PROBOTECTOR

Konami explotó la MD al 120% para crear uno de los *Contra* más espectaculares, a la par que difíciles, de toda la saga. Era tan duro como delicioso.

1996



ISS DELUXE

Los alemanes Factor 5 se encargaron de adaptar a MD el clásico futbolero de SNES. Su único problema es que llegó al mercado demasiado tarde.

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Rafa Aznar,
Jesús Martínez del Vas, Julen Zaballa García, Jesús Relinque

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona,**
Noemí Rodríguez, Estel Peris y Carlos Inaraja
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES 902 540 777 suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676 Printed in Spain.

Depósito Legal M-51281-2007

Revista miembro de ARI 